

# Avid MediaCentral | UX

Benutzerhandbuch

Version 2.2

## Rechtliche Hinweise

Technische Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc. dar.

Dieses Produkt unterliegt den Bestimmungen einer Softwarelizenzvereinbarung, die mit der Software mitgeliefert wird. Das Produkt darf nur in Übereinstimmung mit der Lizenzvereinbarung verwendet werden.

Dieses Produkt ist möglicherweise durch eines oder mehrere Patente in den USA oder anderen Staaten geschützt. Nähere Informationen dazu erhalten Sie unter www.avid.com/patents.



### Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Apple Computer, Inc. gefordert:

APPLE COMPUTER, INC. GIBT WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND EINE GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH DIESES PRODUKTS AB, EINSCHLIESSLICH GEWÄHRLEISTUNGEN DER VERMARKTBARKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Der Ausschluss stillschweigend eingeschlossener Gewährleistungen ist in einigen Rechtsgemeinschaften nicht zulässig. Der oben genannte Ausschluss gilt ggf. nicht für Sie. Diese Gewährleistung überträgt Ihnen bestimmte Rechte. Ggf. verfügen Sie über weitere Rechte, die je nach Rechtsgemeinschaft unterschiedlich sind.

### Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc. für die Nutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:



Hiermit wird unentgeltlich die Genehmigung erteilt, diese Software [d. h. die TIFF-Bibliothek] und die zugehörige Dokumentation zu einem beliebigen Zweck zu nutzen, zu kopieren, zu ändern, weiterzugeben und zu verkaufen, vorausgesetzt, dass (i) die oben aufgeführten Urheberrechtshinweise und dieser Hinweis zur Genehmigung in allen Kopien der Software und der dazugehörigen Dokumentation enthalten sind und (ii) die Namen von Sam Leffler und Silicon Graphics nicht für Werbezwecke bezüglich der Software ohne die ausdrückliche schriftliche Einwilligung von Sam Leffler und Silicon Graphics verwendet werden.

Die Software wird „wie besehen“ und ohne ausdrückliche, stillschweigende oder sonstige Gewährleistung jeder Art bereitgestellt, darin ohne Einschränkung eingeschlossen Gewährleistungen der Vermarktbarkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Keinesfalls haftet Sam Leffler oder Silicon Graphics für mittelbare Schäden, Folgeschäden oder sonstige durch Nutzungsentgang, Datenverlust oder entgangene Gewinne entstehende Schäden, unabhängig davon, ob auf die Möglichkeit eines Schadens hingewiesen wurde, und ungeachtet aus oder in Verbindung mit der Nutzung oder Leistung dieser Software entstehender Haftungsbegründungen.

### Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

### Diese Software enthält ggf. unter den folgenden Bedingungen lizenzierte Komponenten:



Die Weitergabe und Nutzung in Quell- und Binärform ist unter der Voraussetzung zulässig, dass der oben aufgeführte Urheberrechtshinweis sowie dieser Absatz in allen solchen Formen eingefügt wird und dass in jeder Dokumentation, allen Werbematerialien und anderen mit einer solchen Weitergabe und Nutzung verbundenen Materialien anerkannt wird, dass die Software von der University of California, Berkeley, entwickelt wurde. Der Name der Universität darf nicht zur Unterstützung oder Verkaufsförderung von aus dieser Software erstellten Produkten ohne die ausdrückliche schriftliche Einwilligung verwendet werden. Diese Software wird „wie besehen“ und ohne ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung bereitgestellt, darin ohne Einschränkung eingeschlossen die stillschweigenden Gewährleistungen der Vermarktbarkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck.



Hiermit wird die Genehmigung erteilt, diese Software und die zugehörige Dokumentation unentgeltlich und zu einem beliebigen Zweck zu nutzen, zu kopieren, zu ändern und weiterzugeben, vorausgesetzt, dass der oben aufgeführte Urheberrechtshinweis in allen Kopien enthalten ist und dass sowohl dieser Urheberrechtshinweis als auch dieser Hinweis zur Genehmigung in unterstützender Dokumentation enthalten ist. Diese Software wird „wie besehen“ ohne ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung bereitgestellt.

## Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Paradigm Matrix gefordert:



## Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Ray Sauers Associates, Inc. gefordert:



## Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Videomedia, Inc. gefordert:



## Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird für die Nutzung der Mac2Win-Software und des Beispielquellcodes von Altura Software, Inc. gefordert:



## Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von 3Prong.com Inc. gefordert:



## Die Angabe des folgenden Haftungsausschlusses wird von Interplay Entertainment Corp. gefordert:

## Dieses Produkt kann die JCIFS-Bibliothek enthalten, für die der folgende Hinweis gilt:

JCIFS © Copyright 2004; das JCIFS Project ist unter LGPL lizenziert (http://jcifs.samba.org/). Siehe die Datei LGPL.txt im Verzeichnis „Third Party Software" auf der Installations-CD.

Avid Interplay enthält von LavanTech lizenzierte Komponenten. Diese Komponenten können nur als Teil von und in Verbindung mit Avid Interplay verwendet werden.

Dieses Produkt enthält FFmpeg, das durch die GNU Lesser General Public License geschützt ist.

Dieses Produkt enthält Software, die teilweise auf der Arbeit des FreeType-Teams basiert.

Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Dieses Produkt enthält libjpeg-turbo, das durch die wxWindows Library License, Version 3.1, geschützt ist.

Teil-Copyright 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 Cold Spring Harbor Laboratory. Finanziert unter Förderung

P41-RR02188 von National Institutes of Health.

Teil-Copyright 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 Boutell.Com, Inc.

Copyright jener Teile in Verbindung mit dem GD2-Format 1999, 2000, 2001, 2002 Philip Warner.

Copyright jener Teile in Verbindung mit PNG 1999, 2000, 2001, 2002 Greg Roelofs.

Copyright jener Teile in Verbindung mit gdttf.c 1999, 2000, 2001, 2002 John Ellson (ellson@lucent.com).

Copyright jener Teile in Verbindung mit gdft.c 2001, 2002 John Ellson (ellson@lucent.com).

Copyright jener Teile in Verbindung mit JPEG und Farbquantisierung 2000, 2001, 2002 Doug Becker und Copyright (C) 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 Thomas G. Lane. Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Readme-Datei „readme-jpeg.txt". Copyright jener Teile in Verbindung mit WBMP 2000, 2001, 2002 Maurice Szmurlo und Johan Van den Brande.

Die Genehmigung zum unentgeltlichen Kopieren, Verteilen und Ändern von gd in jedem Kontext wurde erteilt, einschließlich kommerzieller Anwendung, vorausgesetzt, dass dieser Hinweis in sämtlicher für den Anwender verfügbaren unterstützenden Dokumentation enthalten ist.

Dies beeinträchtigt nicht Ihr Eigentum an abgeleiteten Werken selbst, es besteht lediglich die Absicht, die Arbeit der Autoren von gd gebührlich anzuerkennen und es soll nicht Ihre produktive Nutzung von gd gestört werden. Kontaktieren Sie uns bei Fragen. „Abgeleitete Werke" bezeichnet alle Programme, die die Library nutzen. In für den Anwender verfügbarer unterstützender Dokumentation muss dies anerkennend erwähnt werden.

Diese Software wird „wie besehen" bereitgestellt. Die Copyright-Inhaber lehnen jegliche Gewährleistung ab, sowohl ausdrücklich als auch stillschweigend, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf die stillschweigend Gewährleistung der Vermarktbarkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck, hinsichtlich dieses Codes und der begleitenden Dokumentation.

Obwohl ihr Code nicht in gd benutzt wird, möchten die Autoren David Koblas, David Rowley und Hutchison Avenue Software Corporation für ihre früheren Beiträge danken.

Dieses Produkt enthält von OpenSSL Project entwickelte Software zur Verwendung mit dem OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/).

MediaCentral unterstützt OpenLDAP. Copyright 1999–2003 The OpenLDAP Foundation, Redwood City, Kalifornien, USA. Alle Rechte vorbehalten. OpenLDAP ist eine eingetragene Marke der OpenLDAP Foundation.

Benutzer von Media | Distribute können aufgrund der durch Avid lizenzierten Benutzung der YouTube-API auf bestimmte YouTube-Funktionen zugreifen. Die von Avid für die Benutzung von Media | Distribute erhobenen Gebühren werden von Avid auferlegt, nicht von YouTube. YouTube erhebt keine Gebühren für den Zugriff auf Funktionen von YouTube-Seiten über die YouTube-APIs.

Media | Distribute verwendet die Bitly-API, Bitly ist jedoch weder an der Entwicklung noch als Werbepartner an der Anwendung beteiligt.

Android ist eine eingetragene Marke von Google Inc.

## Zur Beachtung für Benutzer in der Regierung: Erläuterung zu eingeschränkten Rechten

Eingeschränkte Rechte der US-Regierung. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computersoftware" bzw. „kommerzielle Softwaredokumentation". Falls solche Software oder Dokumentation durch oder für eine US-Regierungsstelle oder -behörde erworben wird, unterliegen sämtliche Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bedingungen des Lizenzvertrags gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a), wie zutreffend.

## Marken



## Filmmaterial



Avid MediaCentral | UX Benutzerhandbuch • 9329-65181-04 Rev A • März 2015 • Erstellt 3/30/15 • Dieses Dokument wird von Avid in elektronischer Form (online) verteilt und kann nicht in gedruckter Form käuflich erworben werden.

# Inhalt

# Arbeiten mit diesem Handbuch

Dieses Benutzerhandbuch richtet sich an alle Benutzer eines Avid MediaCentral | UX Systems (früher Interplay Central). Es enthält Informationen zu Produktfunktionen und grundlegenden Vorgängen für Benutzer, wie beispielsweise Festlegen von Benutzereinstellungen oder Erstellen von Storys und Assets.

Anweisungen zur Erstinstallation und Konfiguration entnehmen Sie dem Handbuch *Avid MediaCentral Platform Services Installation and Configuration Guide*. Informationen zu Administrationsvorgängen finden Sie im *Avid MediaCentral | UX Administrationshandbuch*.

## Symbole und Konventionen

In der Avid Dokumentation werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

| Symbol oder Konvention | Bedeutung oder Vorgang |
|---|---|
| | Hinweis: Dieses Symbol steht für wichtige weiterführende Informationen, Erinnerungen, Empfehlungen und Vorschläge. |
| | Vorsicht: Dieses Symbol bedeutet, dass der betreffende Vorgang zu einer Beschädigung des Computers oder zu Datenverlusten führen könnte. |
| | Warnung: Dieses Symbol bedeutet, dass Sie sich verletzen könnten, wenn Sie diesen Vorgang ausführen. Folgen Sie beim Umgang mit elektrischen Geräten den Anweisungen, die in diesem Dokument gegeben werden oder am Gerät selbst angebracht sind. |
| > | Dieses Symbol steht für Befehle in Menüs und Untermenüs in der Reihenfolge, in der Sie sie wählen. Beispiel: „Datei > Importieren“ bedeutet, dass Sie das Menü „Datei“ öffnen und darin den Befehl „Importieren“ wählen sollen. |
| | Dieses Symbol steht für einen Vorgang, der nur aus einem einzigen Schritt besteht. Mehrere Pfeile in einer Liste bedeuten, dass einer der angegebenen Vorgänge ausgeführt werden soll. |
| (Windows), (nur Windows), (Mac) oder (nur Mac) | Dieser Hinweis bedeutet, dass die Informationen nur für das angegebene Betriebssystem gelten: Windows oder Mac OS X. |

| Symbol oder Konvention | Bedeutung oder Vorgang |
|---|---|
| *Kursivschrift* | Kursivschrift dient der Hervorhebung einzelner Wörter und der Kennzeichnung von Variablen. |
| `Festbreitenschriftart` | Mithilfe der Festbreitenschriftart wird der in der Befehlszeile des Betriebssystems angezeigte und eingegebene Text identifiziert. |
| Strg + Taste oder Mausaktion | Halten Sie die erste Taste gedrückt und drücken Sie die zweite bzw. führen Sie die angegebene Aktion mit der Maus aus. Beispiel: Befehl + Wahl + C oder Strg + Ziehen. |
| \| (senkrechter Strich) | Der senkrechte Strich wird in einigen Produktnamen von Avid verwendet, zum Beispiel bei Interplay \| Production. In diesem Dokument wird der senkrechte Strich verwendet, wenn Produktnamen in Überschriften oder zum ersten Mal im Text vorkommen. |

# Wenn Sie Hilfe brauchen

Wenn Sie bei der Arbeit mit Ihrem Avid Produkt auf Probleme stoßen:

1. Wiederholen Sie den Vorgang, wobei Sie sorgfältig den Anweisungen im Handbuch für die fragliche Aufgabe folgen. Dabei ist es insbesondere wichtig, jeden einzelnen Schritt Ihres Arbeitsablaufs zu überprüfen.
2. Lesen Sie die aktuellen Informationen, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der Dokumentation möglicherweise noch nicht verfügbar waren. Sie sollten immer online nach den neuesten Versionshinweisen oder Readme-Dateien suchen, da die Online-Versionen aktualisiert werden, sobald neue Informationen verfügbar sind. Um diese Online-Versionen zu finden, wählen Sie entweder die Readme-Option aus dem Hilfemenü oder durchsuchen Sie die Knowledge Base unter www.avid.com/support.
3. Prüfen Sie, ob in der Dokumentation zu Ihrer Avid Anwendung oder Hardware Anweisungen zur Wartung und Hardware vorhanden sind.
4. Besuchen Sie die Online-Knowledge Base unter www.avid.com/support. Der Online-Service steht rund um die Uhr an sieben Tagen der Woche zur Verfügung. Durchsuchen Sie die Knowledge Base im Internet, um Antworten zu finden, Fehlermeldungen anzuzeigen, Tipps zur Fehlerbehebung aufzurufen, Updates herunterzuladen und um an Diskussionen in Internetforen teilzunehmen.

# Avid Training

Mit Avid Trainings werden lebenslanges Lernen, beruflicher Aufstieg und persönliche Weiterentwicklung leicht gemacht. Avid ist sich bewusst, dass das Wissen, das Ihnen den gewissen Vorsprung verschafft, sich stets ändert. Daher aktualisiert Avid kontinuierlich Kursinhalte und bietet neue Schulungsmethoden an, die Ihrer stressreichen, konkurrenzbetonten Arbeitsumgebung Rechnung tragen.

Weitere Informationen zu Kursen/Terminen, Trainingszentren, Zertifizierungen, Trainingsmaterialien und Büchern finden Sie unter www.avid.com/support. Folgen Sie dort den Training-Links. Oder rufen Sie Avid Sales unter 800-949-AVID (800-949-2843) an.

# 1 Erste Schritte

Die folgenden Hauptabschnitte beschreiben grundlegende Vorgänge für Benutzer sowie verschiedene Arbeitsabläufe und Funktionen, die Sie bei der Arbeit mit MediaCentral | UX möglicherweise benutzen werden.

- Über MediaCentral | UX
- Anmelden bei MediaCentral | UX
- Funktionsweise der Layouts in der Anwendung
- Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration
- Unterstützung für iNEWS Communitys
- Anzeigen der MediaCentral | UX Hilfe

# Über MediaCentral | UX

MediaCentral UX liefert Workflow-Tools für Medienproduzenten – sowohl über Web- als auch über mobile Anwendungen. Dank einer konfigurierbaren Softwareoberfläche ermöglicht MediaCentral UX allen Personen, die an der Medienproduktion beteiligt sind, den Zugriff auf die jeweils benötigten Werkzeuge. Die Assets sind gut organisiert und leicht auffindbar und können besser im Team genutzt werden. Auch die Workflows sind flexibler. Über MediaCentral UX können Benutzer auf Avid iNEWS, Interplay Production, Interplay MAM oder alle drei Programme zugreifen.

### Avid iNEWS

Avid iNEWS Nachrichtenredaktionssystem bietet Journalisten, Produzenten, Regisseuren und technischen Mitarbeitern in der Redaktion eine breite Palette an Tools, die ihre Arbeit erleichtern. Die Anwendung besteht in erster Linie aus iNEWS-Workstations, die über ein lokales oder Wide Area-Netzwerk (WAN) und den iNEWS-Server, der die täglichen Aktivitäten in der Redaktion managt, miteinander verbunden sind.



*Obwohl er als eine Einheit behandelt wird, besteht der iNEWS-Server zumeist aus zwei oder mehreren Computern, auf denen die iNEWS-Server-Software ausgeführt wird. Dabei fungiert jeder Computer als Backup für den bzw. die anderen, wodurch die Gesamtstabilität des Netzwerks gesichert wird. Aus Redundanzgründen ist die Datenbank des iNEWS-Systems über diese Server hinweg gespiegelt.*

### Interplay | Production

Das Avid Interplay Production System ist eine Kombination aus Mediendatenbank und Workflow-Management-Software. In beide sind auch Avid Zentralspeicherlösungen und Avid Archivlösungen integriert. Interplay Production bietet Werkzeuge, mit deren Hilfe Journalisten und Produzenten ihre Storys mit Rich Media versehen und zusammengestellte Videosequenzen an einen Playout-Server senden.

### Interplay | MAM

Das Avid Interplay MAM System hilft beim Archivieren und Verwalten von Medien in einer Zentralspeicherumgebung. Einzelne Produktionsstätten werden integriert, Workflows vereinfacht und optimiert und der Zugriff auf Medienassets und assoziierte Metadaten von einer beliebigen Workstation aus gewährt. Interplay MAM bietet Tools, die Archivaren, Journalisten, Editoren und Produzenten Folgendes ermöglicht: Zuweisung von Metadaten zu Assets; Suche nach, Zugriff auf und Vorschau von Assets; Anordnung von Assets in Sequenzen und Übertragung dieser zur Bearbeitung; sowie Überwachung und Verwaltung von Business-Vorgängen.

# Anmelden bei MediaCentral | UX

Verwenden Sie einen unterstützten Browser, um eine Verbindung mit dem MediaCentral Server herzustellen und sich dort anzumelden. Eine Liste unterstützter Browser finden Sie in der *Avid MediaCentral ReadMe*-Datei.

In MediaCentral UX können Sie einen einzelnen Benutzernamen und ein einzelnes Kennwort für den Zugriff auf alle Avid Systeme, für die Ihr Konto konfiguriert ist, benutzen. So kann ein Journalist beispielsweise Zugriff auf eine Avid iNEWS Datenbank und auf eine Interplay Production Datenbank haben, während ein Logger vielleicht nur Zugriff auf eine Interplay Production Datenbank hat. Die MediaCentral UX Anmeldedaten (Benutzername und Kennwort) werden von einem MediaCentral UX Administrator im Benutzer-Layout erstellt.

- Interplay MAM Benutzer müssen sich mit MediaCentral UX Benutzerdaten anmelden, die den Anmeldedaten im Interplay MAM System entsprechen.
- iNEWS und Interplay Production Benutzer haben die Möglichkeit, MediaCentral UX Anmeldedaten zu verwenden, die sich von ihren iNEWS bzw. Interplay Production Anmeldedaten unterscheiden.

  Bei der ersten Anmeldung bei MediaCentral UX müssen Sie MediaCentral UX Anmeldedaten verwenden. Wählen Sie dann aus, ob Sie für die Anmeldung bei iNEWS und Interplay Production Ihre MediaCentral UX Anmeldedaten oder andere Anmeldedaten verwenden möchten. Die Anmeldedaten, die Sie verwenden, hängen von dem Benutzernamen und dem Kennwort ab, die Sie für die direkte Anmeldung bei iNEWS oder Interplay Production verwenden können. Durch die Angabe dieser Anmeldedaten können Sie in Zukunft den Benutzernamen und das Kennwort für MediaCentral UX allein für die Anmeldung verwenden.

Ihre iNEWS und Interplay Production Anmeldedaten sind im Benutzereinstellungen-Dialogfeld in den Abschnitten iNEWS bzw. Interplay Production festgelegt. Das Dialogfeld erreichen Sie über das Home-Menü. Sie können diese Anmeldedaten jederzeit ändern.

Nachdem Sie Ihre Anmeldedaten zum ersten Mal angegeben haben, erscheint ein Dialogfeld mit der Frage, ob Sie MOS-Plug-Ins nutzen möchten. Siehe „Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration“ auf Seite 37.

**So melden Sie sich bei MediaCentral UX an:**

1. Öffnen Sie einen unterstützten Browser und geben Sie die URL Ihres MediaCentral Servers ein.

   Die URL ist der Computername des Servers.

2. Geben Sie im Anmeldedialogfeld Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
3. Klicken Sie auf „Anmelden“ bzw. drücken Sie die Eingabetaste oder die Return-Taste (Mac).

   Nach wenigen Augenblicken öffnet sich die MediaCentral UX Anwendung und zeigt das letzte Layout an, in dem Sie gearbeitet haben.



*Wenn Sie sich bei MediaCentral UX anmelden, werden Sie automatisch bei Ihrem iNEWS Nachrichtenredaktionssystem, Ihrem Interplay MAM System bzw. Interplay Production System oder bei allen angemeldet. Sollten die Anmeldedaten für eines dieser integrierten Systeme nicht stimmen, erhalten Sie eine Warnmeldung, dass die jeweilige Anwendung den Benutzernamen oder das Kennwort nicht autorisieren kann. Falls Sie diese Meldung erhalten, klicken Sie auf den angezeigten Link und überprüfen Sie Ihre Sicherheitseinstellungen.*

4. (Optional) Wenn das gewünschte Layout nicht angezeigt wird, wählen Sie es über den Layout-Selektor.




Links: Abmelden-Schaltfläche; Rechts: Layout-Selektor



*Jedem MediaCentral UX Benutzer werden vom MediaCentral UX Administrator eine oder mehrere Rollen zugewiesen. Jede Rolle ist mit einem oder mehreren Layouts assoziiert. Weitere Informationen zu den verfügbaren Layouts finden Sie unter „Arbeiten mit Layouts“ auf Seite 27. Weitere Informationen zu Rollen finden Sie im* Avid MediaCentral | UX Administrationshandbuch*.*

**So melden Sie sich ab:**

- Klicken Sie in der Menüleiste auf „Abmelden“.

# Funktionsweise der Layouts in der Anwendung

Ein *Layout* ist eine Zusammenstellung verschiedener Bereiche und anderer Steuerelemente, die in die MediaCentral UX Webanwendung integriert sind. Dabei sind die Größe und die Position der Bereiche standardmäßig für jedes Layout festgelegt. Es werden nicht alle verfügbaren Bereiche in jedem Layout angezeigt, jedoch können Benutzer individuell festlegen, welche Bereiche angezeigt werden sollen, welche Größe sie haben und wo im Fenster sie sich befinden. Eine Liste der installierten Layouts finden Sie unter „Arbeiten mit Layouts“ auf Seite 27.

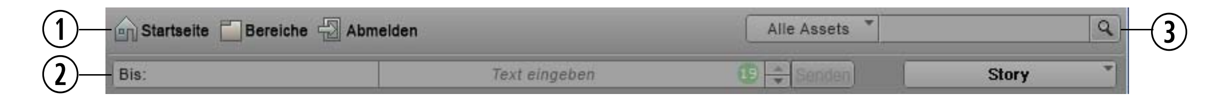
In der folgenden Tabelle sind die Hauptbereiche beschrieben.

| Symbol | Bereich | Beschreibung | Siehe... |
|---|---|---|---|
| | Assets | In diesem Bereich werden Assets angezeigt. Die angezeigten Assets können das Ergebnis einer Suche oder eines Browse-Vorgangs sein. Assets werden gegebenenfalls in einer hierarchischen Ordnerstruktur angezeigt. | „Der Assets-Bereich“ auf Seite 41 |
| | Audio | In diesem Bereich werden die Steuerelemente zum Anpassen der Audio-Einstellungen für Medienassets angezeigt. | „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 244 |
| | Hilfe | In diesem Bereich wird das Hilfesystem angezeigt. | „Anzeigen der MediaCentral \| UX Hilfe“ auf Seite 40 |
| | Starten | Von diesem Bereich aus können Sie zu verschiedenen Orten navigieren. Hier werden Remote- und lokale Dateisysteme sowie andere Assetspeicherorte angezeigt. | „Der Starten-Bereich“ auf Seite 36 |
| | Loggen | Dieser Bereich dient dem Hinzufügen von Metadaten zu Medien. Der Funktionsumfang des Bereich ist vom Typ des geladenen Assets abhängig.<br>• Bei Interplay Production Assets können Sie Marken anzeigen und erstellen (früher wurde der Bereich als Marken-Bereich bezeichnet).<br>• Bei Interplay MAM Assets können Sie Schichten annotieren und segmentieren. | „Der Loggen-Bereich für Interplay \| Production Assets“ auf Seite 307<br>„Der Loggen-Bereich (Interplay \| MAM)“ auf Seite 333 |

| Symbol | Bereich | Beschreibung | Siehe... |
|---|---|---|---|
| | Medien | In diesem Bereich können Sie Medienassets anzeigen und bearbeiten. Die angezeigten Steuerelemente sind abhängig vom ausgewählten Asset. | „Der Medien-Bereich“ auf Seite 193 |
| | Nachrichten | Ein Bereich, in dem Sie Nachrichten und Medienlinks an andere MediaCentral UX Benutzer senden können. | „Teilen von MediaCentral \| UX Nachrichten“ auf Seite 368 |
| | Metadaten | Ein Bereich, der Eigenschaften anzeigt, die mit einem ausgewählten Asset in der Interplay Production bzw. Interplay MAM Datenbank assoziiert sind. | „Anzeigen und Bearbeiten von Interplay \| Production Metadaten“ auf Seite 52<br>„Anzeigen und Bearbeiten von Interplay \| MAM Metadaten“ auf Seite 67 |
| | Pakete | Ein Bereich für Media Distribute-Benutzer, in dem Sie zur Veröffentlichung gesendete Pakete überprüfen und genehmigen können. In diesem Bereich wird auch der Verlauf von Paketen angezeigt, die bereit zur Veröffentlichung sind bzw. schon veröffentlicht wurden, sodass Sie alle gesendeten und veröffentlichten Pakete durchsuchen können. | *Avid Media \| Distribute-Benutzer handbuch.* |
| | Fortschritt | In diesem Bereich überwachen Sie den Fortschritt von Vorgängen, die im Hintergrund ablaufen – etwa Senden an Playback oder Mixdown von Sequenzen. | „Der Fortschritt-Bereich“ auf Seite 386 |
| | Projekt/Story | In diesem Bereich werden zu einem Projekt gehörige Inhalte, Facetten und assoziierte Storys angezeigt. Er kann nur vom Assets-Bereich aus geöffnet werden und ist daher nicht im Bereiche-Menü angeführt. | „Der Projekt-/Story-Bereich“ auf Seite 79 |
| | Fach/Story | In diesem Bereich werden die Inhalte eines Fachs sowie die Inhalte einer ausgewählten Story im Fach, darunter Story-Formular und sämtlichen Produktions-Cues, anzeigt. Er kann nur vom Assets-Bereich aus geöffnet werden und ist daher nicht im Bereiche-Menü angeführt. | „Der Fach-/Story-Bereich“ auf Seite 83 |

| Symbol | Bereich | Beschreibung | Siehe... |
| --- | --- | --- | --- |
| | Suchen | Von diesem Bereich aus können Sie eine Suche durchführen. Er funktioniert ähnlich wie die Suchleiste, bietet jedoch zudem die Möglichkeit, Kriterien für die erweiterte Suche einzugeben. | „Der Suchfensterbereich“ auf Seite 281 |
| | Sequenz | Dieser Bereich enthält die Sequenz-Timeline und andere Steuerelemente, mit denen Sie eine Sequenz erstellen und bearbeiten können. | „Der Sequenz-Bereich“ auf Seite 117 |
| | Nachricht in sozialem Netzwerk | Ein Bereich für Media Distribute-Benutzer, in dem Sie Pakete zur Veröffentlichung in sozialen Netzwerken erstellen können. | *Avid Media \| Distribute-Benutzer handbuch.* |
| | Aufgaben | Ein Bereich, in dem Sie Benutzeraufgaben für MAM-Vorgänge anzeigen und bearbeiten können, die von Ihnen selbst erstellt wurden oder Ihnen von anderen Benutzern zugewiesen wurden. | „Der Aufgaben-Bereich“ auf Seite 403 |
| | Miniaturan-sichten | Ein Bereich mit kleinen Bildern eines Assets, das im Asset-Modus des Medien-Bereichs geladen ist. | „Anzeigen von Interplay \| Production Miniaturansichten“ auf Seite 55 |
| | Webstory | Ein Bereich für Media Distribute-Benutzer, in dem Sie Pakete zur Veröffentlichung in Web Content Management-Systemen (CMS) erstellen können. | *Avid Media \| Distribute-Benutzer handbuch.* |

Neben den Bereichen umfassen die Layouts außerdem Leisten, die Zugriff auf weitere Informationen, Optionen und Funktionen gewähren.




In der folgenden Tabelle sind diese Leisten beschrieben.

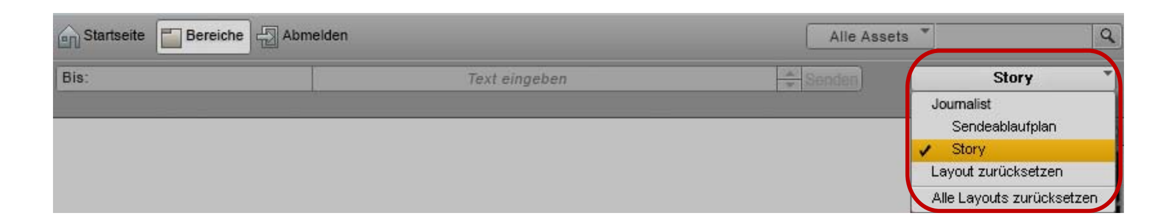
| | Leiste | Beschreibung | Siehe... |
|---|---|---|---|
| 1 | Menü | Dieser Teil der Softwareoberfläche bietet zahlreiche Menüoptionen | „Die Menüleiste" auf Seite 35 |
| 2 | Nachricht | Ein Bereich der Anwendung, in dem Sie Nachrichten senden und empfangen können. | „iNEWS Nachrichten" auf Seite 378 |
| 3 | Suchen | Über diese Abschnitt der Softwareoberfläche führen Sie eine Suche durch. Suchergebnisse können von dieser Leiste zur besseren Übersicht in einen Ausschnitt oder Bereich gezogen werden. | „Die Suchleiste" auf Seite 279 |

## Arbeiten mit Layouts

Die MediaCentral UX Webanwendung wird mit vordefinierten Layouts installiert. Dabei werden nicht alle verfügbaren Bereiche in jedem Layout angezeigt, jedoch können zusätzliche Bereiche nach Bedarf hinzugefügt werden.

Das Auswählen von Layouts erfolgt über den Layout-Selektor, der sich nahe der rechten oberen Ecke des Fensters befindet. Das Menü zeigt den Namen des Layouts, das aktuell benutzt wird, an. Wenn Sie auf das Menü klicken, zeigt es die Namen der Rollen des angemeldeten Benutzers an, gemeinsam mit den für die Rolle verfügbaren Layouts. Sie können jedes der angezeigten Layouts auswählen.

Die folgende Abbildung zeigt die standardmäßigen Layouts, die für die Journalist-Rolle verfügbar sind.



In der folgenden Tabelle sind die Layouts angeführt und es wird erläutert, welche Benutzer darauf Zugriff haben.

| **Layout** | **Beschreibung** | **Für...** |
|---|---|---|
| Cut | Dieses Layout dient Journalisten, Medien-Loggern und Cuttern zum Erstellen von Sequenzen. Standardmäßig wird der Sequenz-Bereich horizontal angezeigt. | Alle Benutzer je nach Rolle. |
| Media \| Distribute | Journalisten mit Advance-Lizenz und Media Distribute-Produzenten verwenden dieses Layout, um Medienpakete auf multiplen Plattformen und Diensten zu veröffentlichen. Weitere Informationen finden Sie im *Avid Media \| Distribute-Benutzerhandbuch*. | Alle Benutzer je nach Rolle, wenn Media Distribute installiert ist. |
| Log | Dieses Layout dient Medien-Loggern zum Hinzufügen von Marken und zum Erstellen von Subclips. Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen von Interplay \| Production Assets und Erstellen von Subclips“ auf Seite 300. | Alle Benutzer je nach Rolle |
| Recherche | Journalisten verwenden dieses Layout zum Suchen und Sammeln von Interplay MAM Assets sowie zum Bearbeiten einfacher Sequenzen. | Alle Benutzer je nach Rolle |
| Sendeablaufplan | Dieses Layout dient Journalisten zum Bearbeiten und Erstellen von Storys. | Alle Benutzer je nach Rolle |
| Story | Dieses Layout dient Journalisten zum Erstellen und Bearbeiten von Storys, die Video und Audio enthalten. Standardmäßig wird der Sequenz-Bereich vertikal angezeigt.<br><br>Es wird Benutzern bei der Erstanmeldung angezeigt. Sie können jederzeit über den Layout-Selektor zu einem anderen Layout wechseln. | Alle Benutzer je nach Rolle |
| Systemeinstellungen | Dieses Layout dient Administratoren zum Festlegen verschiedener Konfigurationseinstellungen. Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren der Systemeinstellungen“ im *Avid MediaCentral \| UX Administrationshandbuch*. | Nur Administratoren |
| Benutzer | Dieses Layout dient Administratoren zum Importieren, Erstellen und Verwalten von MediaCentral UX Benutzern.<br><br>Weitere Informationen finden Sie unter „Avid MediaCentral \| UX User Management“ im *Avid MediaCentral \| UX Administrationshandbuch*. | Nur Administratoren |

**So wechseln Sie zu einem anderen, vordefinierten Layout:**

- Wählen Sie das Layout aus dem Layout-Selektor.



*Wenn Sie zu einem anderen Layout wechseln oder sich abmelden, werden Änderungen, die Sie an einem vordefinierten Layout vorgenommen haben, gespeichert.*

**So schließen Sie einen Bereich:**

- Klicken Sie auf das X der Bereichs-Registerkarte.

**So öffnen Sie weitere Bereiche:**

1. Öffnen Sie das Bereiche-Menü.
2. Wählen Sie die entsprechende Menüoption für den gewünschten Bereich aus.

   Der ausgewählte Bereich wird im aktiven Ausschnitt der Softwareoberfläche geöffnet. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen“ auf Seite 29.

**So setzen Sie ein Layout auf seine ursprüngliche Standardkonfiguration zurück:**

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Layout zurücksetzen“.

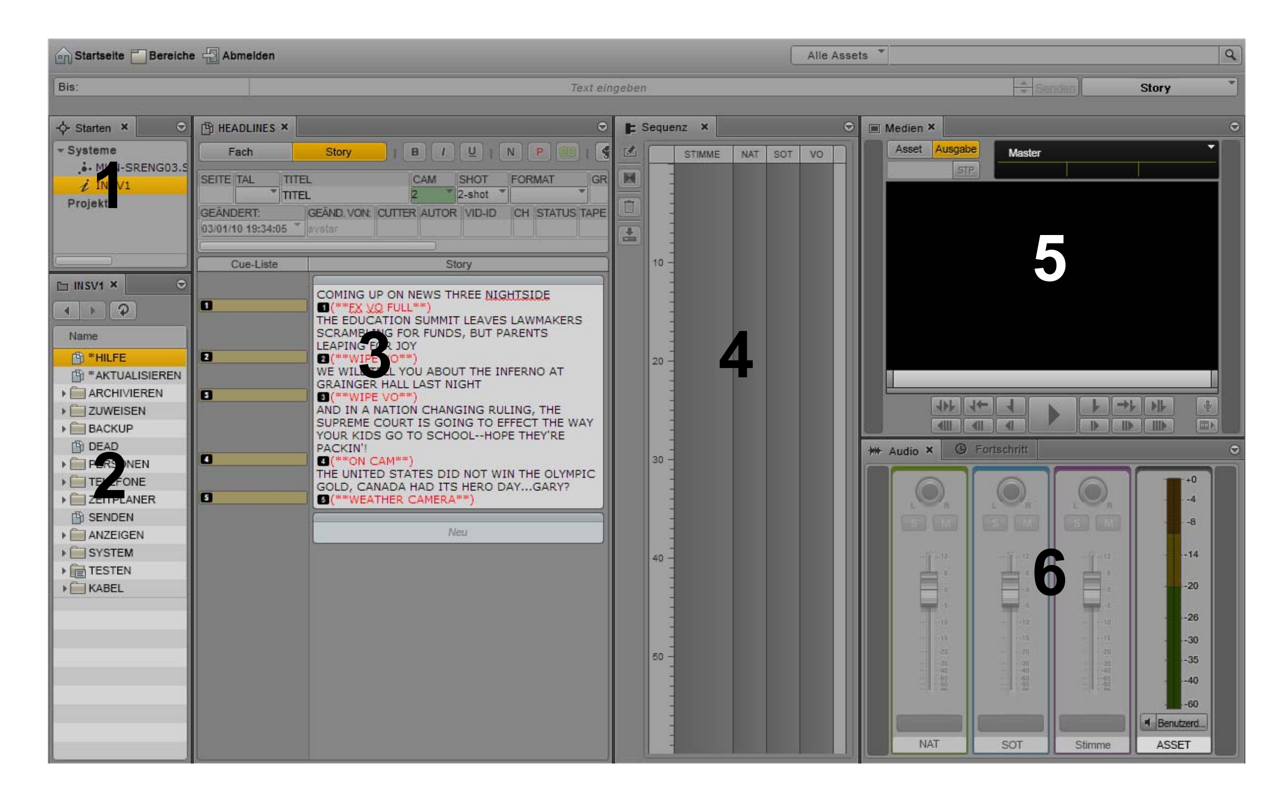
**So setzen Sie alle Layouts auf Ihre ursprüngliche Standardkonfiguration zurück:**

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Alle Layouts zurücksetzen“.

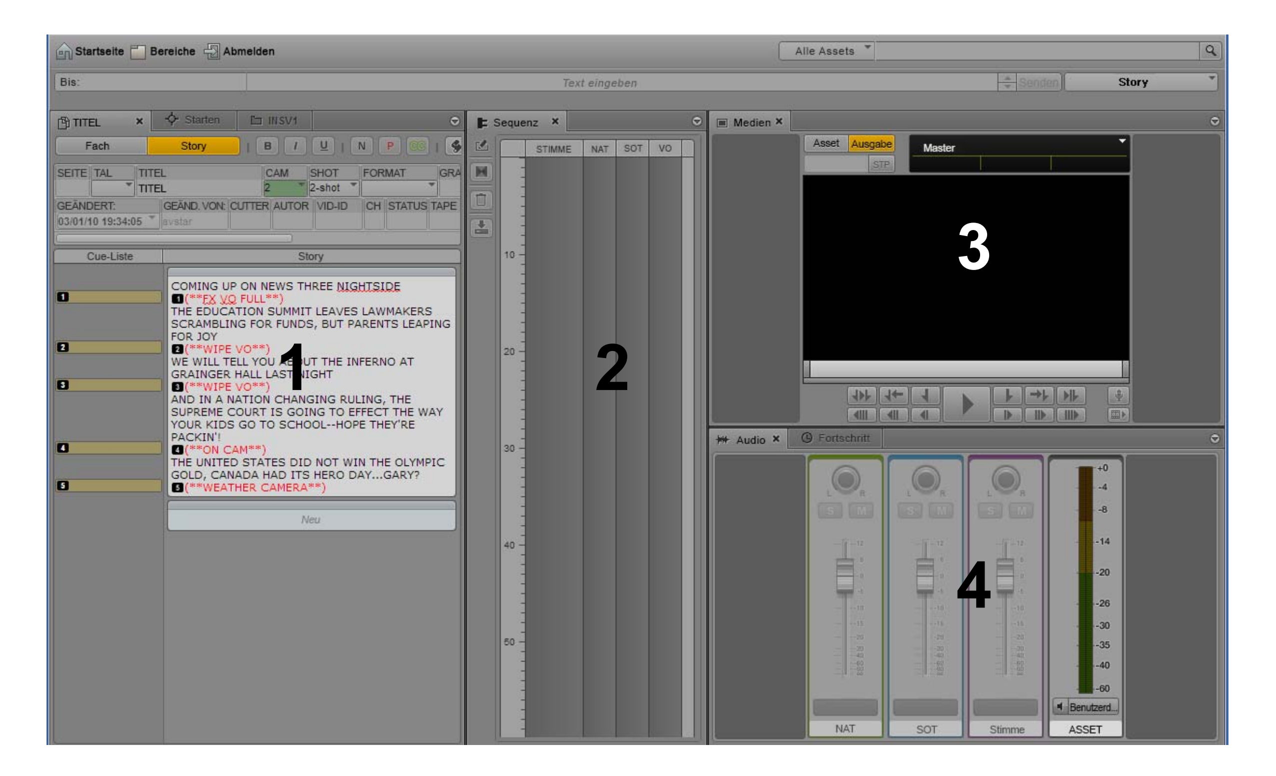
## Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen

Sie können Avid MediaCentral UX individuell einrichten, indem Sie die Ausschnitte und Bereiche der Layouts anpassen. Ein Ausschnitt kann einen oder mehrere Bereiche enthalten. Wenn ein Ausschnitt mehr als einen Bereich enthält, werden die Bereiche in Registerkarten angezeigt, die einander überlagern.

Die folgende Abbildung zeigt ein typisches Story-Layout. Dieses Layout besteht aus sechs Ausschnitten und sieben Bereichen. Der Ausschnitt rechts unten enthält zwei Bereiche.



Sie können dieses Layout anpassen, indem Sie einzelne Bereiche in einen Ausschnitt zusammenlegen. Dadurch verringern Sie die Anzahl an Ausschnitten und schaffen mehr Platz für die übrigen Ausschnitte. In der folgenden Abbildung besteht das Layout aus vier Ausschnitten und sieben Bereichen. Der linke Ausschnitt umfasst den Fach-/Story-Bereich, den Starten-Bereich und einen Assets-Bereich.



Sie können zudem einen Bereich verschieben, um einen neuen Ausschnitt zu erstellen. In der folgenden Abbildung wurde der Assets-Bereich auf die linke Seite verschoben, um einen neuen Ausschnitt zu erstellen.

Wenn sich mehr Bereichs-Registerkarten in einem Ausschnitt befinden, als nebeneinander Platz haben, erscheinen Pfeilschaltflächen neben der Bereichsmenü-Schaltfläche, mit denen Sie nach links und rechts durch alle Bereiche navigieren können.




Sie können Bereiche verschieben, um Platz am Bildschirm zu sparen, und Bereiche ganz nach Ihren Anforderungen neu konfigurieren. Die Software speichert dabei die letzte Anordnung und zeigt diese bei der nächsten Anmeldung an.

Bereiche werden in die sogenannten *Ablegezonen* innerhalb eines Ausschnitts gelegt. Es gibt jeweils fünf Ablegezonen: Mitte, oben, unten, links und rechts.

**So verschieben Sie einen Bereich:**

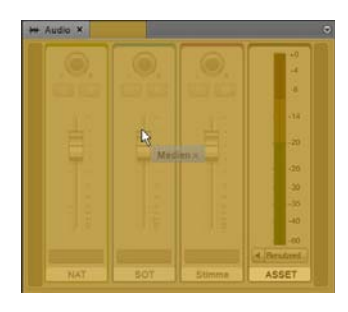
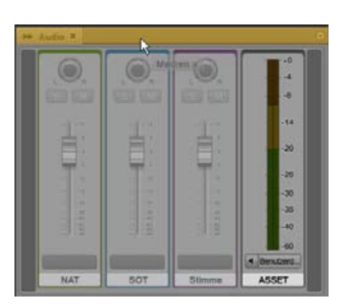
- Ziehen Sie die Bereichs-Registerkarte in eine Ablegezone.

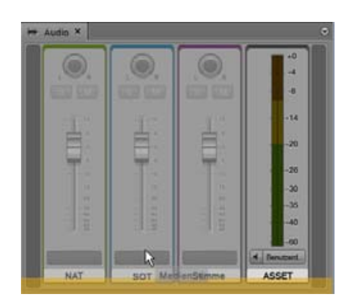
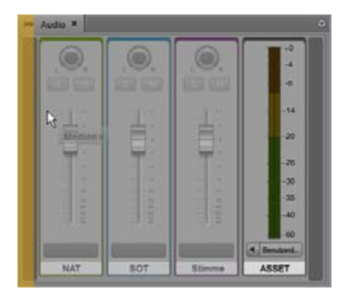
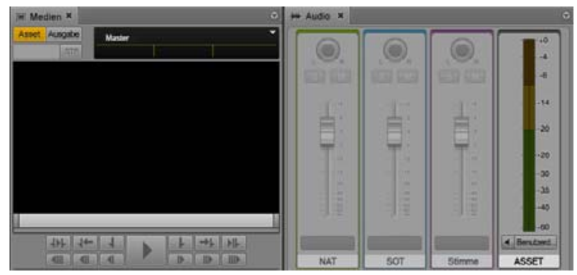
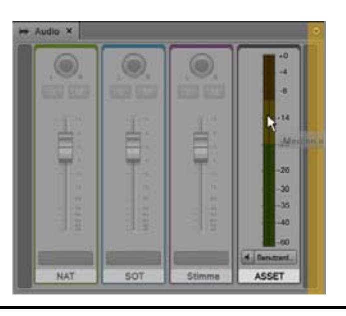


*Achten Sie darauf, nicht auf das X auf der Registerkarte zu klicken, es sei denn, Sie möchten den Bereich schließen.*

Die Ablegezone ist orange hervorgehoben, damit Sie mit einem Blick sehen, wo der Bereich im Fenster platziert sein wird, wenn Sie die Maustaste loslassen.

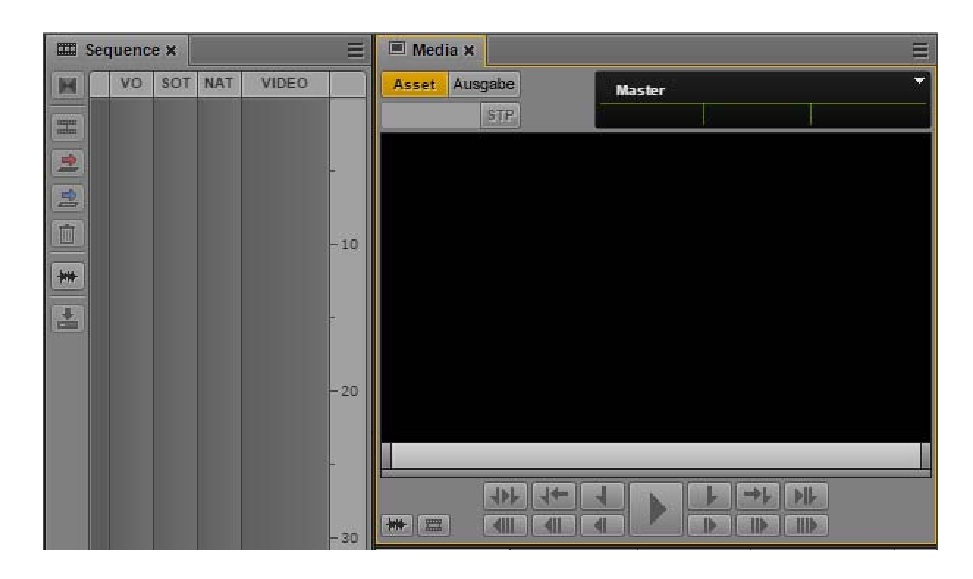
Die folgende Abbildung veranschaulicht das Ziehen des Medien-Bereichs in die verschiedenen Ablegezonen. Dabei befindet sich jeweils der Audio-Bereich bereits in dem Ausschnitt, in dem der Medien-Bereich platziert wird. Wenn Sie den Medien-Bereich in die Ablegezone in der Mitte ziehen, werden die beiden Bereiche als Registerkarten angezeigt, wobei jeweils nur eine sichtbar ist. Ausschnitte, die in die Ablegezonen oben oder unten gezogen werden, werden vertikal geteilt. Dagegen werden sie in den Ablegezonen links oder rechts horizontal geteilt.

| Ablegezone | Position | Ergebnis |
|---|---|---|
| Mitte |   |   |
| Oben |   |   |

| Ablegezone | Position | Ergebnis |
|---|---|---|
| Unten |  |  |
| Links |  |  |
| Rechts |  |  |

## Aktive Bereiche

Ein aktiver Bereich (der Bereich mit Benutzerfokus) ist orange umrandet. Mit dieser Funktion wissen Sie, welche Tastenkombinationen verfügbar sind, weil einige davon nur im Bereich mit Fokus verfügbar sind. Beispielsweise wird durch Drücken der Leertaste die Wiedergabe nur gesteuert, wenn der Medien-Bereich Fokus hat. Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich orange umrandet, um den Fokus anzuzeigen.




Für einige Bereiche gibt es globale Tastenkombinationen, die auch funktionieren, wenn der Fokus in einem anderen Bereich ist. Beispielsweise wird durch Drücken von Strg + Leertaste die Wiedergabe gesteuert, wenn der Loggen-Bereich Fokus hat. Weitere Informationen finden Sie unter „Tastenkombinationen“ auf Seite 511.

## Die Menüleiste

In der Menüleiste der Software befinden sich folgende Menüs:

- Pos 1

| Option | Beschreibung |
|---|---|
| Benutzereinstellungen | Öffnet das Einstellungen-Dialogfeld mit den für Nicht-Administratoren verfügbaren Konfigurationsoptionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzereinstellungen“ auf Seite 508. |
| Über | Öffnet eine Ansicht mit Informationen über das Produkt. |

- Bereiche

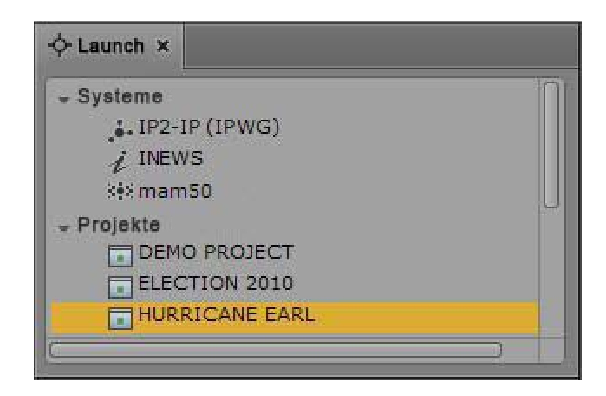
  Dieses Menü enthält eine Auflistung aller im ausgewählten Layout verfügbaren Bereiche. Eine Tabelle mit Erläuterungen zu den Hauptbereichen finden Sie unter „Funktionsweise der Layouts in der Anwendung“ auf Seite 24. Von einigen Bereichen können Sie nur eine Instanz innerhalb der Softwareoberfläche öffnen. Vom Assets- und vom Suchfensterbereich können jedoch mehrere Instanzen geöffnet werden. Wenn einer der Bereiche, von denen nur eine geöffnete Instanz möglich ist, bereits offen ist, wird dieser Bereich im Bereiche-Menü als nicht verfügbar (grau) dargestellt.

- Abmelden

  Wählen Sie „Abmelden“, um die Anwendung zu verlassen und zum Anmeldebildschirm zurückzukehren.

## Der Starten-Bereich

Der Starten-Bereich zeigt das iNEWS System, Interplay MAM System und Interplay Production System an, die auf dem MediaCentral UX System verfügbar sind. Der Starten-Bereich enthält außerdem sämtliche iNEWS Projekte und iNEWS Server, die Teil einer iNEWS Community sind.




Systeme und Projekte werden durch folgende Symbole gekennzeichnet.

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Verbunden mit dem Interplay Production System |
| | Nicht verbunden mit dem Interplay Production System |
| | Verbundenes Interplay MAM System |

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
| | Verbunden mit dem iNEWS-System |
| | Nicht verbunden mit dem iNEWS-System |
| | Projekt in der iNEWS-Datenbank |
| | iNEWS-Projekt (nicht gestartet) |
| | iNEWS-Projekt (abgelaufen) |

Durch das Öffnen eines Systems, etwa eines iNEWS Nachrichtenredaktionssystems, Interplay MAM Systems oder Interplay Production Systems, erhalten Sie über den Assets-Bereich Zugang zu den Inhalten der Datenbank des jeweiligen Systems. Wenn Sie ein iNEWS-Projekt über den Starten-Bereich öffnen, sehen Sie die Inhalte jedes Projekts im Assets-Bereich.

**Zum Öffnen eines Projekts über den Starten-Bereich haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Doppelklicken Sie auf das gewünschte Element.
- Rechtsklicken Sie auf das Element und wählen Sie „In Registerkarte 'Neue Assets' öffnen“.

Weitere Informationen zu Assets und Projekten finden Sie unter „Arbeiten mit Assets“ auf Seite 41 und „Arbeiten mit Projekten“ auf Seite 78. Weitere Informationen zu iNEWS Communitys finden Sie unter „Unterstützung für iNEWS Communitys“ auf Seite 38.

# Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration

MediaCentral UX unterstützt MOS-ActiveX-Plug-Ins. Ein Beispiel dafür ist Deko Select, ein Plug-In für Nachrichtenredaktionssysteme, mit dem Benutzer – etwa Reporter – Grafikvorlagen direkt in eine Story ziehen sowie ersetzbare Text- oder Grafikelemente in der ausgewählten Vorlage verändern können. Mit dem Avid Deko Select-Plug-In können zudem in einer Story-Sequenz Grafiken zum Video hinzugefügt werden. Des Weiteren sind Plug-Ins anderer Hersteller verfügbar.

Diese Plug-Ins sind spezifisch für iNEWS Workflows.

Das Installationsprogramm für MediaCentral installiert nur den für Active-X-Steuerelemente notwendigen Container. Sie müssen gemäß der Beschreibung im Handbuch *Avid MediaCentral Platform Installation and Configuration Guide* zusätzliche Software für Ihren Browser installieren.

### Aktivieren von MOS

Um Plug-Ins verwenden zu können, müssen Sie MOS in MediaCentral UX aktivieren.

- Im Chrome-Browser erscheint bei der Erstanmeldung bei MediaCentral ein Dialogfeld mit der Frage, ob Sie MOS-Plug-Ins nutzen möchten. Klicken Sie auf „Ja".
- Wenn Sie auf „Nein" klicken, können Sie MOS später über eine Benutzereinstellung aktivieren. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen > MOS" und anschließend „MOS aktiviert".

### Installieren von Plug-Ins

Anleitungen zum Installieren von Plug-Ins finden Sie in der Dokumentation des jeweiligen Plug-Ins.

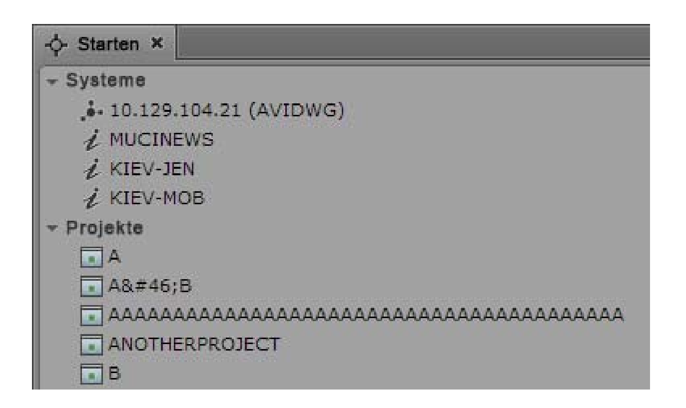
Nach ihrer Installation und Konfiguration sind Plug-Ins unten im Bereiche-Menü aufgelistet.

## Unterstützung für iNEWS Communitys

MediaCentral UX unterstützt iNEWS Communitys. Über die iNEWS Community-Funktion können Kunden mit mehreren iNEWS Systemen Inhalte teilen und gemeinsam an Storys arbeiten. Ein iNEWS Benutzer kann von einer einzelnen iNEWS Workstation aus mit Inhalten arbeiten, die in den iNEWS Systemen gespeichert sind. MediaCentral UX bietet ähnliche Funktionen.

MediaCentral UX fordert Sie zur Eingabe Ihrer Anmeldedaten auf, um Sie bei einem der iNEWS Systeme anmelden zu können. Dieses System wird als Ihr *lokales System* behandelt. Wenn Ihr lokales System in einer iNEWS Community konfiguriert ist, können Sie sich automatisch bei anderen Systemen in der Community anmelden. Diese Systeme werden als Ihre *Remote-Systeme* behandelt. Im Starten-Bereich ist Ihr lokales iNEWS System zuerst aufgeführt, gefolgt von den Remote-Systemen. Doppelklicken Sie auf den Systemnamen, um eine Verbindung mit einem Remote-System herzustellen.

In der folgenden Abbildung ist MUCINEWS das lokale System und KIEV-JEN und KIEV-MOB sind die Remote-Systeme.




Alle aufgeführten Projekte sind mit Ihrem lokalen System assoziiert. Sie können keine Projekte anzeigen, die mit Remote-Systemen assoziiert sind.

In MediaCentral UX können Sie die folgenden Aufgaben in iNEWS Remote-Systemen ausführen:

- im Assets-Bereich nach Storys suchen
- im Fach-/Story-Bereich Fächer laden
- im Fach-/Story-Bereich Storys anzeigen
- Storys erstellen und bearbeiten
- Produktions-Cues von einer Story auf einem iNEWS System in eine Story auf einem anderen kopieren
- ein ausgewähltes Remote-System durchsuchen



*Bei der Suche in einer iNEWS Datenbank können Sie gleichzeitig mehrere indizierte Fächer durchsuchen. Sie können jedoch nur jeweils einen Pfad für ein nicht indiziertes Fach auswählen. Wenn Sie dennoch versuchen, mehrere Pfade festzulegen, erhalten Sie eine Fehlermeldung über eine ungültige Auswahl.*

- Sie können mit einer Story assoziierte Sequenzen anzeigen und abspielen, wenn die Sequenz in der Interplay Production Datenbank gespeichert ist und diese für das MediaCentral UX System konfiguriert wurde, in dem Sie angemeldet sind.

  Mit anderen Worten: Wenn Sie aus einem Remote-System eine Story laden, die mit einer Sequenz assoziiert ist, können Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche klicken und die assoziierte Sequenz wird geöffnet, sofern diese in der Interplay Production Datenbank gespeichert ist, die im Starten-Bereich aufgeführt ist. Sie können die Sequenz dann bearbeiten und speichern.

Wenn Sie eine Story aus einem Remote-System laden, sich die assoziierte Sequenz jedoch in einer anderen Interplay Production Datenbank befindet, können Sie die Sequenz nicht anzeigen, wiedergeben oder bearbeiten. Wenn Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche klicken, wird eine Nachricht angezeigt, dass die „mob_id nicht aufgelöst werden kann“. (Eine Mob-ID ist ein Software-Objekt, das die Sequenz identifiziert.)



**Bearbeiten Sie eine Story nicht, nachdem die Nachricht angezeigt wurde, dass die Mob-ID nicht aufgelöst werden kann. Wenn Sie die bestehende angehängte Mob-ID entfernen oder verändern, besteht das Risiko eines Datenverlusts.**

- Setzen Sie Storys aus, sodass sie im Fach verbleiben, aber nicht im Sendeablaufplan erscheinen.

### Einschränkungen für MOS-Platzhalter- und Projektcontainer-Funktionen

MediaCentral UX prüft, ob der iNEWS Server die MOS-Platzhalter- und Projektcontainer-Funktionen unterstützt. Diese Funktionen wurden in iNEWS 4.0.0 hinzugefügt, aber die Überprüfung funktioniert nur bei iNEWS Server-Versionen 4.0.3 und höher. Aus diesem Grund aktiviert MediaCentral UX Workflows mit MOS-Platzhalter- und Projektcontainer-Funktionen nur in iNEWS 4.0.3 und höher.

# Anzeigen der MediaCentral | UX Hilfe

Das Hilfesystem für MediaCentral UX umfasst die Inhalte der folgenden Dokumente:

- *Avid MediaCentral | UX Benutzerhandbuch*
- *Avid MediaCentral | UX Administrationshandbuch*
- *Media | Distribute-Benutzerhandbuch*.

Sie können darin Hilfethemen für einen spezifischen Bereich anzeigen. Wenn Sie beispielsweise mehr über den Medien-Bereich und die in diesem Bereich verfügbaren Steuerelemente erfahren möchten, zeigen Sie den entsprechenden Teil des Hilfesystems über die Bereichsmenü-Schaltfläche an. Sie können das Hilfesystem auch (standardmäßig) auf der Inhalt-Seite öffnen und „Inhalt“, „Index“ oder „Suchen“ zum Suchen bestimmter Informationen verwenden.

**So öffnen Sie ein Hilfethema für einen spezifischen Bereich:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Hilfe“.

   Für die Suche nach weiteren Themen klicken Sie auf „Inhalt“, „Index“ oder „Suchen“.

**So öffnen Sie das Hilfesystem auf der Inhalt-Seite:**

▶ Wählen Sie „Bereiche > Hilfe“.

# 2 Arbeiten mit Assets

In den folgenden Abschnitten wird der Assets-Bereich und das Arbeiten mit verschiedenen Assets in MediaCentral UX beschrieben.



Siehe auch „Verwenden von Remote-Assets“ auf Seite 215.

## Der Assets-Bereich

*Assets* sind in einer Datenbank gespeicherte Elemente, darunter Storys, Skripte, Video- und Audioclips. Aus dem Assets-Bereich heraus können Sie Assets für Elemente, die im Starten-Bereich enthalten sind, anzeigen. Beispiel: Wenn Sie im Starten-Bereich auf den Namen eines iNEWS Systems doppelklicken, werden im Assets-Bereich die Inhalte der iNEWS Datenbank angezeigt.

Nach der Anmeldung bei MediaCentral UX erscheint in einem der Ausschnitte der Softwareoberfläche ein leerer Bereich namens Assets. Nachdem Sie ein System oder Projekt geöffnet haben, ändert sich die Beschriftung des Assets-Bereichs und weist auf Ihre Auswahl hin. Sie können nun die Datenbank durchsuchen oder mit den angezeigten Assets arbeiten. Weiterhin können Sie mehrere Assets-Bereiche öffnen. Diese werden im entsprechenden Ausschnitt der Anwendung in Registerkartenform dargestellt.

Die zur Verfügung stehenden Optionen zum Arbeiten mit dem Asset sind vom ausgewählten Assettyp abhängig.

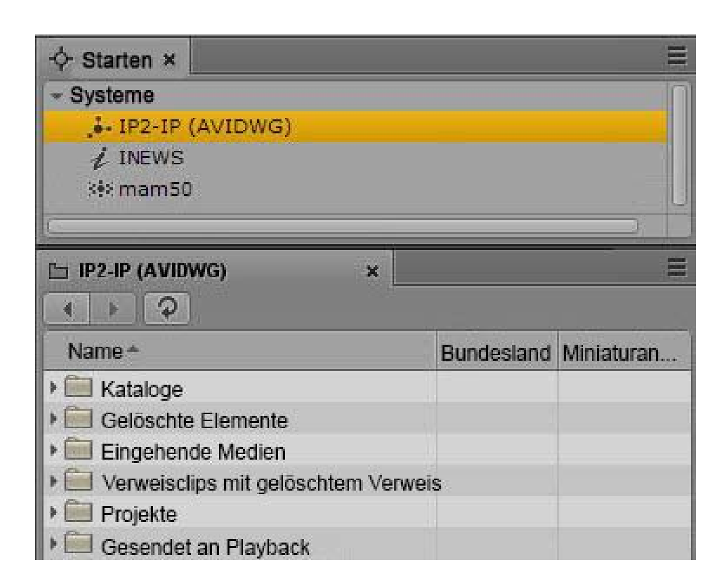
In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit unterschiedlichen Assettypen beschrieben:


- „Arbeiten mit Nachrichtenassets“ auf Seite 44
- „Arbeiten mit Interplay | Production Assets“ auf Seite 46
- „Arbeiten mit Interplay | MAM Assets“ auf Seite 57

**So zeigen Sie Assets im Assets-Bereich an:**

- Doppelklicken Sie im Starten-Bereich auf ein Element.

  In der folgenden Abbildung sehen Sie, dass im Starten-Bereich die Interplay Production Datenbank ausgewählt wurde und ihr Inhalt darunter im Assets-Bereich angezeigt wird. Der Name des hervorgehobenen Systems wird auf der Registerkarte des Assets-Bereichs angezeigt.




**Um einen weiteren Assets-Bereich zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:**

- Wählen Sie „Bereiche > Assets“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element im Starten-Bereich und wählen Sie „In Registerkarte 'Neue Assets' öffnen“.

  Der neue Bereich wird neben dem bereits offenen Assets-Bereich angezeigt.

  Falls Sie den letzten geöffneten Assets-Bereich geschlossen hatten, wird der neue Bereich in einem vorhandenen Ausschnitt angezeigt.

**So schließen Sie einen Assets-Bereich:**

- Klicken Sie auf der Registerkarte des Assets-Bereichs auf die Schließen-Schaltfläche.



*Um sicherzustellen, dass der Fokus auf dem Assets-Bereich liegt, klicken Sie auf ein Element im Bereich (nicht auf eine leere Stelle des Bereichs).*

## Navigieren im Assets-Bereich

Während Sie eine Datenbank durchsuchen, wird Ihr Navigationsverlauf in Ansichten gespeichert, sodass Sie in diesen Ansichten zurück- und vorwärtsnavigieren können. Es ändert sich der auf der Registerkarte des Assets-Bereichs angezeigte Name; er gibt den Ort in der Datenbank an, den Sie gerade anzeigen.

In der folgenden Tabelle werden die Navigationsschaltflächen des Assets-Bereichs aufgelistet.

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
| | Die Zurück-Schaltfläche schaltet zwischen aktueller und vorheriger Ansicht des Bereichs um. |
| | Die Vorwärts-Schaltfläche schaltet zwischen aktueller und nächster Ansicht des Bereichs um. |
| | Mittels Aktualisieren-Schaltfläche wird die aktuelle Ansicht des Bereichs neu geladen. |
| × | Mit der Schließen-Schaltfläche schließen Sie den Bereich. |
| | Über die Bereichsmenü-Schaltfläche öffnen Sie ein Menü mit diversen Optionen, darunter die Hilfeinhalte für den Bereich. |

**Zum Ausklappen eines Ordners in der aktuellen Ansicht haben Sie folgende Optionen:**

- Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil links neben einem Ordner.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach rechts.

**Zum Einklappen eines Ordners in der aktuellen Ansicht haben Sie folgende Optionen:**

- Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil links neben einem Ordner.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach links.

**So öffnen Sie einen Ordner in einer neuen Ansicht im vorhandenen Assets-Bereich:**

- Doppelklicken Sie auf den Ordner.

**So zeigen Sie eine bereits früher angezeigte Ansicht an:**

- Klicken Sie auf die Vorwärts- oder die Zurück-Schaltfläche.

Eine Liste aller Tastenkombinationen für den Assets-Bereich finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Assets-Bereich“ auf Seite 513.

# Arbeiten mit Nachrichtenassets

In den folgenden Abschnitten wird die iNEWS Datenbank, wie sie im Assets-Bereich angezeigt wird, beschrieben:

- Kennzeichnung von iNEWS-Verzeichnissen, -Fächern, -Projekten und -Facetten
- Navigieren in der iNEWS-Datenbank

## Kennzeichnung von iNEWS-Verzeichnissen, -Fächern, -Projekten und -Facetten

Die iNEWS-Datenbank ist eine Dateistruktur, bestehend aus Verzeichnissen mit Unterordnern oder Fächern, die wiederum Storys enthalten. Verzeichnisse, die selbst in Verzeichnissen enthalten sind, werden als Unterordner oder Unterverzeichnisse bezeichnet.

*Projekte* sind eine thematische Kategorisierungsart. Dies erlaubt es Nachrichtenteams, die an einem bestimmten Thema arbeiten, alle zu diesem Thema gehörenden Inhalte an einem Ort zu betrachten, ohne die ursprünglichen Quellinformationen in der Datenbank verschieben oder kopieren zu müssen. *Facetten* sind detailliertere Unterthemen eines Projekts, die zusätzliche Granularität bieten. Mit einer Facette assoziierte Storys sind automatisch auch mit dem übergeordneten Projekt assoziiert.

Sie können die Inhalte einer iNEWS-Datenbank anzeigen, indem Sie im Starten-Bereich das iNEWS-System auswählen. Auf dieselbe Weise können Sie auch Projekte über den Starten-Bereich öffnen. Projekte und iNEWS-Systeme werden durch die folgenden Symbole gekennzeichnet.

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Verbunden mit dem iNEWS-System |
| | Nicht verbunden mit dem iNEWS-System |
| | Projekt in der iNEWS-Datenbank |
| | iNEWS-Projekt (nicht gestartet) |
| | iNEWS-Projekt (abgelaufen) |

Nach einem Doppelklick auf ein System im Starten-Bereich wird die Datenbankdateistruktur mit ihren Verzeichnissen und Fächern im Assets-Bereich angezeigt. Wenn Sie auf ein Projekt doppelklicken, werden alle zum Projekt gehörenden Facetten im Assets-Bereich angezeigt.

Die Symbole zur Kennzeichnung von Fächern, Verzeichnissen und Facetten im Assets-Bereich entnehmen Sie der folgenden Tabelle.

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
| | Verzeichnis oder Unterordner in der iNEWS-Datenbank |
| | Indiziertes Verzeichnis oder indizierter Unterordner |
| | Fach |
| | Indiziertes Fach |
| | Gesperrtes Fach |
| | Indiziertes und gesperrtes Fach |
| | Facette |
| | Facette (nicht gestartet) |
| | Facette (abgelaufen) |

Neben Facetten enthält jedes Projekt im Assets-Bereich auch die folgenden Fächer:

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
| | ALLE-Fach – alle mit dem Projekt und seinen Facetten assoziierten Storys. Die Storys befinden sich nicht wirklich im ALLE-Fach. Sie bleiben stattdessen in ihrem ursprünglichen Quellfach und alle Berechtigungen bleiben erhalten. |
| | QUERY-Suchfach – Ergebnisse einer Suche, die aufgrund von in iNEWS vorab bestimmten Kriterien durchgeführt wurde. Pro Projekt gibt es nur ein Suchfach. |
| | CONTAINER-Fach – ein indiziertes Fach, das als Repository für Storys dient, die nirgendwo sonst in der iNEWS Datenbank vorhanden sind. Alle Storys, die sich im CONTAINER-Fach eines Projekts befinden, erscheinen auch in dessen ALLE-Fach. |

## Navigieren in der iNEWS-Datenbank

Dieser Abschnitt beschreibt die Vorgänge beim Anzeigen der Datenbankdateistruktur durch Öffnen von Verzeichnissen und Fächern. Informationen zu Projekten und Facetten finden Sie unter „Arbeiten mit Projekten“ auf Seite 78.

Die Inhalte von Verzeichnissen werden im Assets-Bereich angezeigt. Die Inhalte von Fächern werden im Fach-/Story-Bereich angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Fach-/Story-Bereich“ auf Seite 83.

**So öffnen Sie ein Verzeichnis:**

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf das Verzeichnis.

  Durch diese Aktion wird der Inhalt des Verzeichnisses im selben Bereich geöffnet. Zum Zurückkehren zur vorherigen Ansicht der Datenbankdateistruktur klicken Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

- Klicken Sie im Assets-Bereich links neben dem Verzeichnis auf den abwärtszeigenden Pfeil.

  Durch diese Aktion wird das Verzeichnis ausgeklappt und sein Inhalt angezeigt, während der Rest der Datenbankdateistruktur erhalten bleibt. Um das Verzeichnis zu schließen, klicken Sie erneut auf den abwärtszeigenden Pfeil.

**So öffnen Sie ein Fach:**

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf das Fach.

  Die Inhalte des Fachs werden im Fach-/Story-Bereich angezeigt.

# Arbeiten mit Interplay | Production Assets

Eine Interplay Production Datenbank enthält Medienassets wie Clips, Subclips, Sequenzen und Grafiken. Sie können die Datenbank im Assets-Bereich durchsuchen und Medienassets im Medien-Bereich anzeigen. Das Umbenennen von Assets ist möglich, das Löschen jedoch nicht.

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit Medienassets beschrieben:


- „Kennzeichnung von Interplay | Production Systemen und Medienassets“ auf Seite 47
- „Navigieren in der Interplay | Production Datenbank“ auf Seite 48
- „Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten“ auf Seite 48
- „Anpassen der Spaltenbreite“ auf Seite 49
- „Verschieben von Spalten“ auf Seite 50
- „Verschieben oder Kopieren von Assets“ auf Seite 50
- „Umbenennen von Assets“ auf Seite 51

- „Referenz-Assets anzeigen oder ausblenden“ auf Seite 52
- „Anzeigen und Bearbeiten von Interplay | Production Metadaten“ auf Seite 52
- „Anzeigen von Interplay | Production Miniaturansichten“ auf Seite 55
- „Verwenden von Remote-Assets“ auf Seite 215


## Kennzeichnung von Interplay | Production Systemen und Medienassets

Die Symbole zur Kennzeichnung von Interplay Production Assets und zur Statusdarstellung im Assets-Bereich sind nachfolgend aufgeführt.

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
|---|---|---|
| | Audio-Asset | Name |
| | Videoasset: Master-Clip | Name |
| | Videoasset: Subclip | Name |
| | Videoasset: Sequenz | Name |
| | Videoasset: Clip mit laufender Übertragung (Edit While Capture) | Name |
| | Videoasset: Gruppenclip | Name |
| | Videoasset: Effekt | Name |
| | Remote-Asset: nach unten zeigender Pfeil für jeden Assettyp | Name |
| | Unterstützt | Status |
| | Reservierung | Status |
| | Beschränkung | Status |

Weitere Informationen zu Remote-Assets finden Sie unter „Verwenden von Remote-Assets“ auf Seite 215.

## Navigieren in der Interplay | Production Datenbank

Die Inhalte von Ordnern in einem Interplay Production System werden im Assets-Bereich angezeigt. Sie können auf ein Asset doppelklicken, um es im Medien-Bereich zu öffnen.

**So öffnen Sie einen Interplay Production Ordner:**

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf den Ordner.

  Durch diese Aktion wird der Inhalt des Ordners im selben Bereich geöffnet. Zum Zurückkehren zur vorherigen Ansicht der Datenbankdateistruktur klicken Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

- Klicken Sie im Assets-Bereich links neben dem Ordner auf den abwärtszeigenden Pfeil.

  Durch diese Aktion wird das Verzeichnis ausgeklappt und sein Inhalt angezeigt, während der Rest der Datenbankdateistruktur erhalten bleibt. Um den Ordner zu schließen, klicken Sie erneut auf den abwärtszeigenden Pfeil.

**So öffnen Sie ein Asset:**

- Doppelklicken Sie auf ein Asset.

  Das Asset wird im Medien-Bereich geöffnet. Wenn es sich bei dem Asset um eine Sequenz handelt und der Sequenz-Bereich geöffnet ist, wird das Asset in die Sequenz-Timeline geladen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Arbeiten mit Videomedien“ auf Seite 192 und „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 116.

## Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten

Beim Anzeigen von Medienassets im Assets-Bereich wird ein Satz an Eigenschaftenspalten angezeigt. In diesen Spalten werden die Metadaten zu einem Asset in der Interplay Production Datenbank angezeigt. Sie können andere Eigenschaftenspalten zum Anzeigen auswählen. Die verfügbaren Spalten sind abhängig von den in der Interplay Production Datenbank vorhandenen Spalten.

**So fügen Sie Eigenschaftenspalten hinzu oder entfernen Sie sie:**

1. Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Assets-Bereichs auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen".

   Das „Spalten hinzufügen oder entfernen"-Fenster wird geöffnet. Die Liste ist gegliedert in Systemeigenschaften, Benutzereigenschaften (benutzerdefiniert) und Auflösungen.




2. Wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus bzw. heben Sie bei Spalten, die Sie nicht anzeigen möchten, die Auswahl auf.

   Zum Finden bestimmter Spalten können Sie das Suchfeld benutzen.

3. Zum Speichern Ihrer Einstellungen klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oder auf eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

## Anpassen der Spaltenbreite

Sie können die Spaltenbreite aller im Assets-Bereich angezeigten Spalten anpassen.

**So ändern Sie die Spaltenbreite:**

1. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Trennlinie zwischen den Spalten.

   Der Mauszeiger ändert sich, wenn er sich an der richtigen Position befindet, zu einem zweiseitigen Pfeil.

2. Klicken Sie und ziehen Sie ihn zum Anpassen der Spaltenbreite nach rechts oder links.

## Verschieben von Spalten

Sie können die Reihenfolge der im Assets-Bereich angezeigten Spalten ändern.

**So verschieben Sie Spalten:**

1. Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die Sie verschieben möchten.
2. Ziehen Sie sie nach rechts oder links und lassen Sie an der gewünschten Stelle den Mauszeiger los.

   Während des Drag & Drop-Vorgangs können Sie die eingeblendete orangefarbige Linie zur Hilfe nehmen.

## Verschieben oder Kopieren von Assets

Sie können Assets in der Interplay Production Datenbank mit Hilfe der Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Befehle verschieben oder kopieren.

**So verschieben Sie ein Asset in einen anderen Ordner:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Ausschneiden".
3. Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie das Asset verschieben möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Einfügen".

**So kopieren Sie ein Asset in einen anderen Ordner:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Kopieren".
3. Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie das Asset verschieben möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Einfügen".

## Duplizieren von Assets

Durch Duplizieren eines Assets in der Interplay Production Datenbank entsteht ein neues Asset mit neuen Metadaten (MobID). Sie können Masterclips, Subclips, reine Audioclips und Sequenzen duplizieren.

**Zum Duplizieren eines Assets haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste aus das zu duplizierende Asset und wählen Sie „Duplizieren".
- Wählen Sie das zu duplizierende Asset, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Duplizieren".

  Das neue Asset wird im selben Ordner wie das Original-Asset erstellt, mit der Erweiterung „.duplicate". Der Name wird im Bearbeitungsmodus hervorgehoben, sodass Sie ihn einfach ändern können.

## Umbenennen von Assets

Sie können Clips und andere Assets in der Interplay Production Datenbank umbenennen.

**Zum Umbenennen von Assets haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wählen Sie ein Asset aus, klicken Sie auf seinen Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
- Wählen Sie ein Asset aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

## Erstellen eines neuen Ordners

Sie können in der Interplay Production Datenbank neue Ordner erstellen. Die Fähigkeit zum Erstellen neuer Ordner ist in den Interplay Production Regeln festgelegt. So müssen beispielsweise Ihre zur Anmeldung bei der Interplay Production Datenbank benutzten Anmeldedaten Sie zum Erstellen von Ordnern berechtigen.

Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im *Interplay | Access User's Guide* oder von Ihrem Interplay Production Administrator.

**So erstellen Sie einen neuen Ordner in der Interplay Production Datenbank:**

1. Navigieren Sie auf der Assets-Registerkarte in den Ordner, in dem Sie den Unterordner erstellen möchten.



*Durch Auswählen eines Ordners allein wird kein Unterordner für den Ordner erstellt.*

2. Zum Erstellen eines Ordners haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Ordner erstellen".
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Ordner erstellen".

   Ein neuer Ordner namens „New.Folder" wird erstellt. Falls bereits ein Ordner namens „New.Folder" vorhanden ist, wird an den Ordnernamen „01" angehängt und die Ziffer wird für jeden neuen Ordner um eins erhöht (New.Folder.02 und so weiter).
3. Zum Umbenennen eines Ordners haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie den Ordner aus, klicken Sie auf seinen Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie den Ordner aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

## Referenz-Assets anzeigen oder ausblenden

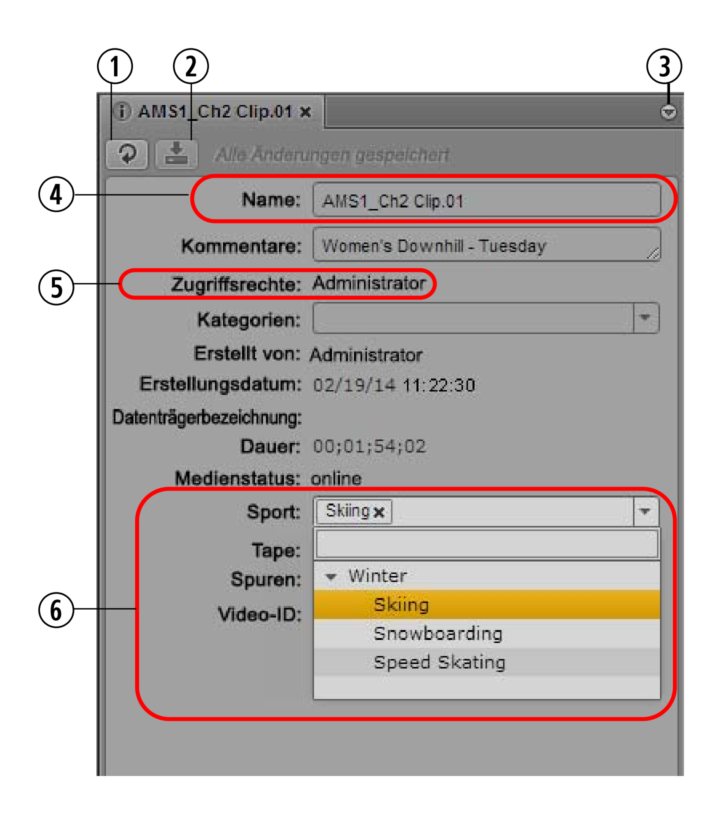
Referenz-Assets sind Assets, auf die durch ein anderes Asset im gleichen Interplay Production Ordner verwiesen wird, beispielsweise in einer Sequenz enthaltene Clips. Sie haben die Möglichkeit, Referenz-Assets über eine Benutzereinstellung anzuzeigen oder auszublenden. Standardmäßig sind Referenz-Assets ausgeblendet.

**So zeigen Sie Referenz-Assets an oder blenden sie aus:**

1. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen".
2. Klicken Sie auf Interplay Production.
3. Zum Anzeigen wählen Sie im Referenz-Assets-Abschnitt „Referenz-Assets anzeigen". Entfernen Sie das Häkchen, um Referenz-Assets auszublenden.

## Anzeigen und Bearbeiten von Interplay | Production Metadaten

Der Metadaten-Bereich zeigt Eigenschaften an, die mit einem ausgewählten Asset in der Interplay Production Datenbank assoziiert sind, wie Kommentare oder Erstellungsdatum. Einige Eigenschaften werden automatisch erstellt, andere können Sie manuell erstellen oder bearbeiten. Wenn eine Eigenschaft im Metadaten-Bereich bearbeitet werden kann, wird ein Textfeld oder Dropdown-Menü angezeigt.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Aktualisieren-Schaltfläche | **4** | Editierbares Textfeld |
| **2** | Speichern-Schaltfläche | **5** | Nicht editierbares Feld |
| **3** | Bereichsmenü-Schaltfläche | **6** | Dropdown-Menü für benutzerdefinierte Eigenschaft |

Die im Metadaten-Bereich angezeigten Eigenschaften werden durch Einstellungen in der Eigenschaften-Layout-Ansicht in Interplay Administrator bestimmt. Administratoren können sowohl Systemeigenschaften als auch benutzerdefinierten Eigenschaften wie folgt wählen:

- Wählen Sie auf der „Systemeigenschaften“-Registerkarte in der Spalte für die Inspector-Standardwerte die gewünschten Einträge aus.
- Wählen Sie auf der Registerkarte mit den benutzerdefinierten Metadaten in der Spalte für die Inspector-Standardwerte die gewünschten Einträge aus.

Um einem Asset eine ID hinzuzufügen, benötigt ein Benutzer Schreibrechte für das betreffende Asset.

Weitere Informationen zu Systemeigenschaften und benutzerdefinierten Eigenschaften sowie zum Zuweisen von Berechtigungen finden Sie im Handbuch *Interplay | Engine and Interplay | Archive Engine Administration Guide*.

Beachten Sie Folgendes:

- Sie können Text im Metadaten-Bereich ausschneiden oder kopieren und in andere Anwendungen einfügen und umgekehrt.
- Mithilfe der Tab-Taste können Sie zum nächsten bearbeitbaren Textfeld wechseln, mithilfe von Umschalt + Tab zum vorherigen.
- Text darf höchstens 32.000 Zeichen umfassen.
- Die folgenden Zeichen dürfen für Text im Metadaten-Bereich nicht verwendet werden:
  - Asset-Namen in Interplay Production: / \ | Eingabe
  - Ordnernamen in Interplay Production: * ? : / \ " < > | Eingabe

  Wenn Sie versuchen, Informationen zu speichern, die ein ungültiges Zeichen enthalten, wird eine Fehlermeldung angezeigt.



*Auch Datenbankeigenschaften können auf der „Assets"-Registerkarte angezeigt werden (siehe „Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten" auf Seite 48). Auf der „Assets"-Registerkarte können Sie beliebige Eigenschaften aus der Datenbank anzeigen, nicht jedoch bearbeiten.*

**So öffnen Sie den Metadaten-Bereich:**

▶ Wählen Sie im Bereichsmenü den Eintrag „Metadaten".

**So zeigen Sie Eigenschaften eines Assets an:**

▶ Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf ein Asset.

**So bearbeiten Sie Eigenschaften eines Assets:**

1. Klicken Sie in das benötigte Textfeld und geben Sie Text ein oder wählen Sie einen Eintrag aus der Dropdown-Liste.

   Wenn Sie bei der Auswahl aus einer Dropdown-Liste einen Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX die Liste und zeigt nur die Eigenschaften an, die mit diesem Buchstaben beginnen. Während Sie weitere Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX die Liste weiter entsprechend Ihrer Eingabe.

   Sie können in Textfeldern wie z. B. dem Kommentarfeld Zeilenumbrüche einfügen. Zeilenumbrüche werden jedoch bei der Anzeige von Metadaten in Interplay Access oder Media Composer nicht unterstützt. Wenn Sie die Eigenschaft in Interplay Access speichern, wird sie in einer einzigen Zeile gespeichert und in dieser Form in MediaCentral UX angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche oder das Bereichsmenü und wählen Sie „Speichern".

   Um Ihre Änderungen zu verwerfen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, laden Sie ein anderes Asset oder schließen Sie den Metadaten-Bereich.

**So aktualisieren Sie die angezeigten Informationen:**

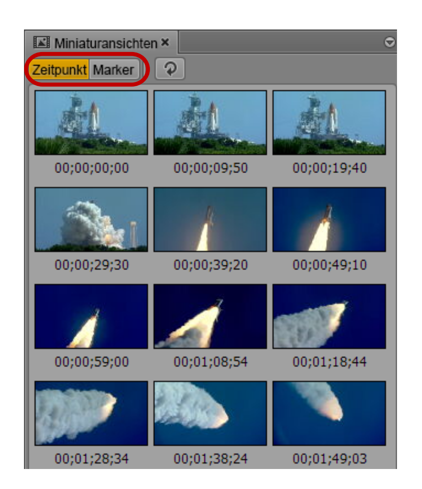
▶ Klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche.

## Anzeigen von Interplay | Production Miniaturansichten

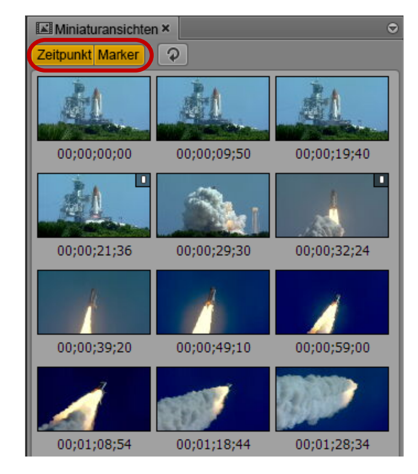
Im Miniaturansichten-Bereich können Sie eine Reihe kleiner Bilder (Miniaturansichten) für ein Asset anzeigen. Das Anzeigen von und Doppelklicken auf Miniaturansichten hilft Ihnen beim schnelleren Navigieren durch Quellclips und Marken. Sie können die Miniaturansichten in den folgenden Anordnungen anzeigen:

- Zeitbasiert: Zeigt das erste Einzelbild, dann alle zehn Sekunden ein Bild und schließlich das letzte Bild an. Welches Bild genau angezeigt wird, ist vom Typ des Timecodes abhängig (Drop-Frame, Non-Drop-Frame, 24 fps usw.). Timecodes werden unter den einzelnen Miniaturansichten angezeigt und entsprechen der im Medien-Bereich festgelegten Timecode-Anzeige: „Master“, „Absolut“ bzw. „Verbleibend“.
- Markenbasiert: Einzelbilder mit einer oder mehreren Marken werden angezeigt. Einzelbilder mit Marken sind durch entsprechende Markierungen in der rechten oberen Ecke der Miniaturansichten gekennzeichnet.
- Zeit- und markenbasierte Miniaturansichten.

Die folgende Abbildung zeigt alle diese Anordnungen: zeitbasiert, markenbasiert und beides.








Beachten Sie Folgendes:

- Sie können Miniaturansichten für Master-Clips und Subclips sowie Sequenzen anzeigen, wenn diese im Asset-Modus geladen sind.
- Sie können Miniaturansichten für Videoclips, Clips mit Video und Audio sowie Nur-Audio-Clips anzeigen.
- Die Größe der Miniaturansichten ist von dem im Medien-Bereich gewählten Seitenverhältnis abhängig. Wenn Sie das Seitenverhältnis ändern, ändert sich auch die Größe der Miniaturansichten.

- Es ist möglich, Miniaturansichten für Gruppenclips anzuzeigen. Die Miniaturansichten werden entsprechend dem im Medien-Bereich angezeigten Raster angezeigt: 1 x 1, 2 x 2 oder 3 x 3.
- Die Zeitabstände zwischen den Miniaturansichten und ihre Größe können derzeit nicht geändert werden.
- Sie können Miniaturansichten für einen Clip während dessen Einspielung anzeigen („Edit While Capture"), nachdem er in die Interplay Production Datenbank eingecheckt wurde (ca. alle zwei Minuten). Durch Klicken auf die Aktualisieren-Schaltfläche können Sie die Anzeige aktualisieren.



*„Edit While Capture" (EWC) wird nur in Avid AirSpeed Multi Stream- und AS5000-Systemen unterstützt.*

- Klicken Sie auf die „Aktualisieren"-Schaltfläche, um die Anzeige mit Änderungen am Asset zu aktualisieren, z. B. wenn Sie eine Marke hinzufügen oder löschen.

**So zeigen Sie Miniaturansichten an:**

1. Wählen Sie „Bereiche > Miniaturansichten".

   Wenn ein Asset bereits im Asset-Modus im Medien-Bereich geladen ist, werden Miniaturansichten im Miniaturansichten-Bereich angezeigt.

2. Führen Sie im Assets-Bereich einen der folgenden Schritte durch:

   - Doppelklicken Sie auf einen Master-Clip oder Subclip.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen".

   Das Asset wird im Medien-Viewer geladen und im Miniaturansichten-Bereich werden Miniaturansichten angezeigt, jeweils mit Timecode darunter. Sind im Asset Marken vorhanden, wird für jede Marke eine Miniaturansicht angezeigt.

3. Um nur zeitbasierte Miniaturansichten anzuzeigen, klicken Sie auf auf die Marken-Schaltfläche, um sie zu deaktivieren. Um nur markenbasierte Miniaturansichten anzuzeigen, klicken Sie auf auf die Zeit-Schaltfläche, um sie zu deaktivieren.

4. Um zu einem bestimmten Bild im Medien-Bereich zu navigieren, doppelklicken Sie auf die entsprechenden Miniaturansicht.

   Die Positionsanzeige in der Medien-Timeline springt zu diesem Bild.

   Falls die Miniaturansicht, auf die Sie doppelgeklickt haben, eine Marke aufweist, werden die dazugehörigen Markeninformationen im Marken-Bereich hervorgehoben. Ist keine Marke für die Miniaturansicht vorhanden, werden die Informationen für die nächstgelegene Marke hervorgehoben.

# Arbeiten mit Interplay | MAM Assets

Eine Interplay MAM Datenbank enthält Medienassets wie Video- und Audioassets, einfache Sequenzen und Grafiken. Der Interplay MAM Arbeitsbereich ermöglicht das Ausführen vieler Aspekte der täglichen Arbeitsabläufe für diese Assets, indem Aufgaben einer Baumstruktur zugeordnet werden. Der Arbeitsbereich wird als ein Ordnersatz dargestellt, der Referenzen für Assets in der MAM-Datenbank enthält. Sie speichern beispielsweise Sequenzen oder Referenzen für Videoassets in einem Ordner. Dadurch können Sie später direkt auf die Medienassets zugreifen; Sie müssen also nicht erneut danach suchen.

Der Assets-Bereich gewährt Zugriff auf den Arbeitsbereich eines verbundenen Interplay MAM Systems. Sie sehen alle Ordner, die für Sie freigegeben sind, und können die Ordnerstruktur im Assets-Bereich durchsuchen und bearbeiten. Im Assets-Bereich können Sie Assetrefenzen hinzufügen, umbenennen und löschen, Asset-Metadaten anzeigen und bearbeiten sowie einfache Sequenzen erstellen und Vorgänge für Assets starten.

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit MAM-Assets beschrieben:


- „Navigieren im Interplay | MAM Arbeitsbereich“ auf Seite 58
- „Kennzeichnung von Interplay | MAM Medienassets“ auf Seite 58
- „Erstellen eines neuen Ordners“ auf Seite 60
- „Verschieben eines Ordners“ auf Seite 61
- „Umbenennen eines Ordners“ auf Seite 61
- „Löschen eines Ordners“ auf Seite 62
- „Hinzufügen von Assets zu einem Ordner“ auf Seite 63
- „Starten der Rechtebewertung für einfache Sequenzen“ auf Seite 63
- „Verschieben oder Kopieren von Assets“ auf Seite 65
- „Umbenennen von Assetreferenzen“ auf Seite 66
- „Entfernen von Assetreferenzen“ auf Seite 66
- „Anzeigen und Bearbeiten von Interplay | MAM Metadaten“ auf Seite 67
- „Anzeigen von Interplay | MAM Miniaturansichten“ auf Seite 75
- „Erstellen einer Interplay | MAM Sequenz“ auf Seite 134
- „Erstellen von Vorgängen“ auf Seite 399

## Navigieren im Interplay | MAM Arbeitsbereich

Die Inhalte von freigegebenen Ordnern in einem Interplay MAM Arbeitsbereich werden im Assets-Bereich angezeigt. Sie können auf ein Asset doppelklicken, um es in einem Bereich zu öffnen, der die Anzeige von Teilen dieses Assets erlaubt.

**So öffnen Sie einen Interplay MAM Ordner:**

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf den Ordner.

  Durch diese Aktion wird der Inhalt des Ordners im selben Bereich geöffnet. Zum Zurückkehren zur vorherigen Ansicht der Arbeitsbereichdateistruktur klicken Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

- Klicken Sie im Assets-Bereich links neben dem Ordner auf den abwärtszeigenden Pfeil.

  Durch diese Aktion wird das Verzeichnis ausgeklappt und sein Inhalt angezeigt, während der Rest der Arbeitsbereichdateistruktur erhalten bleibt. Um den Ordner zu schließen, klicken Sie erneut auf den abwärtszeigenden Pfeil.

**So öffnen Sie ein Asset:**

- Doppelklicken Sie auf ein Asset.

  Das Asset wird im Medien-Bereich geöffnet. Sofern der Loggen- und Metadaten-Bereich offen sind, wird das Asset auch in diesen Bereichen geöffnet. Wenn es sich bei dem Asset um eine einfache Sequenz handelt und der Sequenz-Bereich geöffnet ist, wird das Asset in die Sequenz-Timeline geladen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Arbeiten mit Videomedien“ auf Seite 192 und „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 116.

## Kennzeichnung von Interplay | MAM Medienassets

Beim Anzeigen von MAM-Assets im Assets-Bereich wird ein Satz an Eigenschaftenspalten angezeigt. In diesen Spalten werden die Metadaten zu einem Asset in der Interplay MAM Datenbank angezeigt. Die folgenden Spalten stehen für MAM-Assets zur Verfügung: Name, Miniaturansicht, Typ und Rechte.

Die Symbole zur Kennzeichnung von Interplay MAM Assets und zur Anzeige der Rechte im Assets-Bereich sind nachfolgend aufgeführt. Je nach installiertem Interplay MAM Paket werden ggf. zusätzliche Symbole angezeigt.

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
|---|---|---|
| | Audio-Asset | Name |
| | Kommerzielles oder Kommerzielle Version-Asset | Name |
| | Dokumentenasset | Name |

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
|---|---|---|
| | Episoden- oder Episodenversionsasset | Name |
| | Funktions- oder Funktionsversionsasset | Name |
| | Dateiasset oder Standardplatzhaltersymbol | Name |
| | Grafikasset | Name |
| | Bildasset | Name |
| | Staffelasset | Name |
| | Sequenzasset (Audio oder Video) | Name |
| | Serienasset | Name |
| | Archivmaterialasset | Name |
| | Trailerasset | Name |
| | Video- oder Dailys-Asset | Name |
| | Platzhaltersymbol für ein Audioasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | | Vorschaubild |
| | | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für eine einfache Sequenz. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Kommerzielles oder Kommerzielle Version-Asset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Dokumentenasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
|---|---|---|
| | Platzhaltersymbol für ein Episoden- oder Episodenversionsasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Grafikasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Bildasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Staffelasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Serienasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Archivmaterialasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Trailerasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Video- oder Dailys-Asset Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Nutzungsrecht „Frei nutzbar“ | Rechte |
| | Nutzungsrecht „Noch nicht bewertet“ | Rechte |
| | Nutzungsrecht „Muss teilweise lizenziert werden“ | Rechte |
| | Nutzungsrecht „Enthält beschränkte Teile“ | Rechte |

## Erstellen eines neuen Ordners

Sie können neue Ordner im Interplay MAM Arbeitsbereich erstellen. Die Fähigkeit zum Erstellen neuer Ordner ist in den Interplay MAM Regeln festgelegt. So müssen beispielsweise Ihre zur Anmeldung bei der Interplay MAM Datenbank verwendeten Anmeldedaten Sie zum Erstellen von Ordnern berechtigen.

Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im *Interplay | MAM Desktop User's Guide* oder im *Interplay | MAM User Manager User's Guide*.

**So erstellen Sie einen neuen Ordner im Interplay MAM Arbeitsbereich:**

1. Wählen Sie unter der Assets-Registerkarte einen Ordner.



*Abhängig vom verwendeten Steuerelement wird der neue Ordner als gleichgeordneter Ordner oder Unterordner hinzugefügt.*

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie zum Erstellen eines gleichgeordneten Ordners auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Ordner erstellen".
   - Zum Erstellen eines Unterordners im ausgewählten Ordners klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner und wählen „Ordner erstellen".

   Ein neuer Ordner namens „New.Folder" wird erstellt. Falls bereits ein Ordner namens „New.Folder" vorhanden ist, wird an den Ordnernamen „01" angehängt und die Ziffer wird für jeden neuen Ordner um eins erhöht (New.Folder.02 und so weiter).

3. Benennen Sie den Ordner um. Siehe „Umbenennen eines Ordners" auf Seite 61.

## Umbenennen eines Ordners

Sie können Ordner aus dem Interplay MAM Arbeitsbereich im Assets-Bereich umbenennen.

**Zum Umbenennen eines Ordners haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wählen Sie den Ordner aus, klicken Sie auf seinen Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
- Wählen Sie den Ordner aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

## Verschieben eines Ordners

Sie können Ordner mit ihrem jeweiligen Inhalt im Interplay MAM Arbeitsbereich mit Hilfe der Ausschneiden- und Einfügen-Befehle oder per Drag & Drop verschieben oder kopieren. Beachten Sie, dass Sie Ordner verschieben, jedoch nicht kopieren können.

Die Fähigkeit zum Verschieben eines Ordners ist in den Interplay MAM Regeln festgelegt: Die Ordnerberechtigungen im Interplay MAM Arbeitsbereich müssen das Verschieben des ausgewählten Ordners und dessen Hinzufügen zum Zielordner erlauben.

**So verschieben Sie einen Ordner mithilfe von Befehlen in einen anderen Ordner:**

1. Wählen Sie eine oder mehrere Ordner aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Ausschneiden“.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Ausschneiden“.
3. Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie das Ordner verschieben möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Einfügen“.

**So verschieben Sie einen Ordner mithilfe von Drag & Drop:**

1. Wählen Sie eine oder mehrere Ordner aus.
2. Ziehen Sie die Auswahl in den gewünschten Ordner.

   Der Ordner wird ausgeklappt, um seinen Inhalt anzeigen, und ein grünes Symbol zeigt an, wenn er abgelegt werden kann.
3. Lassen Sie die Maustaste los.

## Löschen eines Ordners

Sie können Ordner aus dem Interplay MAM Arbeitsbereich im Assets-Bereich löschen. Wenn Sie einen Ordner löschen, werden alle enthaltenen Referenzen auf Medienassets ebenfalls gelöscht. Überprüfen Sie vor dem Löschen, ob Sie die Medienassetreferenzen in einem Ordner benötigen.

Ihre Berechtigung zum Löschen eines Ordners ist abhängig von Interplay MAM Regeln: Die Ordnerberechtigungen im Interplay MAM Arbeitsbereich müssen die Delegierung des ausgewählten Ordners zulassen.

**So löschen Sie einen Ordner:**

1. Wählen Sie eine oder mehrere Ordner aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Löschen“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Löschen“.

   Ein Sicherheitshinweis wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf „Ja“.

   Wenn Sie Ihre Anmeldedaten zum Löschen von Ordnern berechtigen, werden die Ordner gelöscht.

   Wenn Sie zum Löschen einiger der ausgewählten Ordner oder überhaupt keiner Ordner berechtigt sind, wird eine Nachricht angezeigt. Nach Schließen der Nachricht werden die Ordner gelöscht, die dafür freigegeben sind.

## Hinzufügen von Assets zu einem Ordner

Sie können Assets zu einem Ordner nach einer Suche aus der Ergebnisliste im Suchfensterbereich oder aus dem Anlagen-Ausschnitt des Aufgaben-Bereichs hinzufügen. Durch die Aktion wird das Asset nicht im Ordner gespeichert oder kopiert. Sie erstellen und speichern nur eine Referenz für ein Asset. Jeder Ordner darf nur eine Referenz enthalten, die auf das gleiche Asset verweist. Wenn Sie versuchen, eine zweite Referenz für das gleiche Asset hinzuzufügen, wird eine Nachricht angezeigt.

**So fügen Sie einem Ordner Assetreferenzen hinzu:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Öffnen Sie den Suchfensterbereich und suchen Sie nach MAM-Assets. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Suchvorgang“ auf Seite 283.
   - Öffnen Sie den Aufgaben-Bereich und wählen Sie eine Aufgabe. Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen und Bearbeiten von Benutzeraufgabenanlagen“ auf Seite 411.
2. Wählen Sie in der Liste der Suchergebnisse oder in den Aufgabenanlagen ein oder mehrere Assets.
3. Ziehen Sie die Auswahl zum Namen oder Symbol des Ordners, in den Sie die Assetreferenzen ablegen möchten.

   Der Ordner wird ausgeklappt, um seinen Inhalt anzeigen, und ein grünes Symbol zeigt an, wenn er abgelegt werden kann.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

   Gültige Assetreferenzen werden im Ordner abgelegt. Referenzen für Assets, die nicht als Inhalt des Ordners zugelassen sind, werden übersprungen.

   Wenn sich bereits eine Referenz für ein Asset mit der gleichen ID im Ordner befindet, wird eine Nachricht angezeigt und das Asset wird nicht eingefügt.

## Starten der Rechtebewertung für einfache Sequenzen

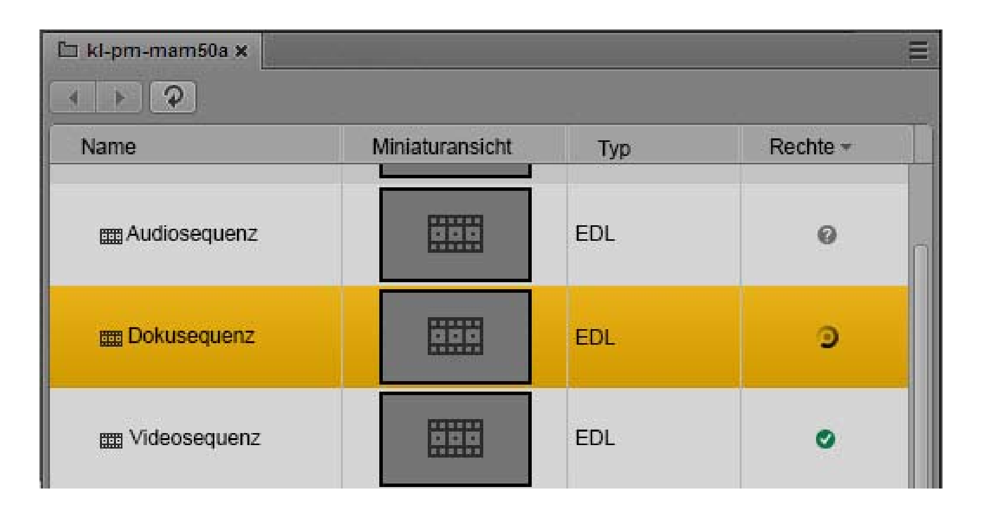
Beim Anzeigen von MAM-Assets im Assets-Bereich wird ein Satz an Eigenschaftenspalten angezeigt. Die Rechte-Spalte zeigt mithilfe des Rechte-Symbols den Wert der Eigenschaft „Nutzungsrechte“, die mit Assets in der Interplay MAM Datenbank assoziiert ist.

Für einfache Sequenzen werden die Informationen zu Nutzungsrechten nicht aus der Nutzungsrechte-Eigenschaft abgerufen, sondern dynamisch auf Grundlage der Nutzungsrechte einzelner Segmente der enthaltenen Assets ermittelt. Die Nutzungsrechte für die gesamte einfache Sequenz werden vom beschränkendsten Nutzungsrecht für ein Segment festgelegt.

Daher zeigt die Rechte-Spalte am Anfang kein Rechte-Symbol für eine einfache Sequenz an. Sie müssen die Rechtebewertung zunächst starten, wie nachfolgend beschrieben. Danach wird das Rechte-Symbol der einfachen Sequenz während Ihrer aktuellen Benutzersitzung angezeigt. Sie müssen die Rechtebewertung für jede Sitzung neu starten.

**So starten Sie die Rechtebewertung für eine einfache Sequenz:**

- Wählen Sie die einfache Sequenz im Assets-Bereich.




Die Rechtebewertung beginnt. Während dieser Zeit ist in der Rechte-Spalte eine Vorgangsanzeige zu sehen. Nach Abschluss der Rechtebewertung wird das berechnete Nutzungsrecht der einfachen Sequenz durch das entsprechende Rechte-Symbol angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Kennzeichnung von Interplay | MAM Medienassets“ auf Seite 58.

## Auswählen von Assets

Durch das Klicken auf ein Element (einfache Sequenz, anderes Asset oder Ordner) in einem Ordner wird es ausgewählt und markiert. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl mehrerer Elemente. Beachten Sie, dass Sie Elemente in verschiedenen Ordnern gleichzeitig auswählen können.

**So wählen Sie mehrere nicht aufeinanderfolgende Elemente aus:**

- Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die gewünschten Elemente. Hierbei muss keine bestimmte Reihenfolge oder Anordnung beachtet werden.

  Die Elemente werden ausgewählt und hervorgehoben.

**So wählen Sie mehrere aufeinanderfolgende Elemente aus:**

- Klicken Sie auf ein Element und klicken Sie dann bei gedrückter Umschalttaste auf das Element, das am Ende der gewünschten Auswahlreihe steht.

  Die Elemente in der Reihe werden ausgewählt und hervorgehoben.

- Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf ein Element über oder unter der markierten Auswahl.

  Die Auswahl wird aus- oder eingeklappt.

**So entfernen Sie die Auswahl:**

- Klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche im Assets-Bereich.

  Die Auswahl wird entfernt.

## Verschieben oder Kopieren von Assets

Sie können einfache Sequenzen und andere Assets im Interplay MAM Arbeitsbereich mit Hilfe der Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Befehle oder per Drag & Drop verschieben oder kopieren.

**So verschieben oder kopieren Sie ein Asset mithilfe eines Befehls in einen anderen Ordner:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Ausschneiden“, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Ausschneiden“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Kopieren“, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Kopieren“.
3. Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie das Asset verschieben oder kopieren möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Einfügen“.

   Gültige Assets werden im Ordner eingefügt und Referenzen für Assets, die nicht als Inhalt des Ordners zugelassen sind, werden übersprungen. Wenn sich bereits ein Asset mit der gleichen ID im Ordner befindet, wird eine Nachricht angezeigt und das Asset wird nicht eingefügt.

**So kopieren Sie ein Asset per Drag & Drop in einen anderen Ordner:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Ziehen Sie die Auswahl zum Namen oder Symbol des Ordners, in den Sie die Assets verschieben möchten.

   Der Ordner wird ausgeklappt, um seinen Inhalt anzeigen, und ein grünes Symbol zeigt an, wenn er abgelegt werden kann.
3. Lassen Sie die Maustaste los.

   Gültige Assets werden im Ordner eingefügt und Referenzen für Assets, die nicht als Inhalt des Ordners zugelassen sind, werden übersprungen. Wenn sich bereits ein Asset mit der gleichen ID im Ordner befindet, wird eine Nachricht angezeigt und das Asset wird nicht eingefügt. Enthält Ihre Auswahl Ordner und einzelne Assets, werden die Ordner und ihr Inhalt verschoben, die einzelnen Assets werden jedoch kopiert.

## Umbenennen von Assetreferenzen

Sie können die Referenz von einfachen Sequenzen und anderen Assets im Interplay MAM Arbeitsbereich umbenennen. Beachten Sie, dass durch diese Aktion nur der Anzeigename im Ordner geändert wird, jedoch nicht die der einfachen Sequenz oder des Assets selbst. Zum Umbenennen des Assets oder der Sequenz müssen Sie seine Titeleigenschaft im Metadaten-Bereich ändern.

Beachten Sie auch, dass der Medien-Bereich immer den Titel eines Assets anzeigt. Wenn Sie nur die Referenz eines Assets im Assets-Bereich umbenennen, aber nicht seinen Titel, stehen unterschiedliche Namen für das gleiche Asset im Assets- und Medien-Bereich.

**Zum Umbenennen einer Assetreferenz haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wählen Sie ein Asset aus, klicken Sie auf seinen Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
- Wählen Sie ein Asset aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

## Entfernen von Assetreferenzen

Sie können einfache Sequenzen und andere Assets im Interplay MAM Arbeitsbereich entfernen. Beachten Sie, dass durch diese Aktion die Referenz im Ordner entfernt wird, jedoch nicht die einfache Sequenz oder das Asset selbst.

**So entfernen Sie Assetreferenzen aus Ordnern:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Löschen“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Löschen“.

Ein Sicherheitshinweis wird angezeigt.

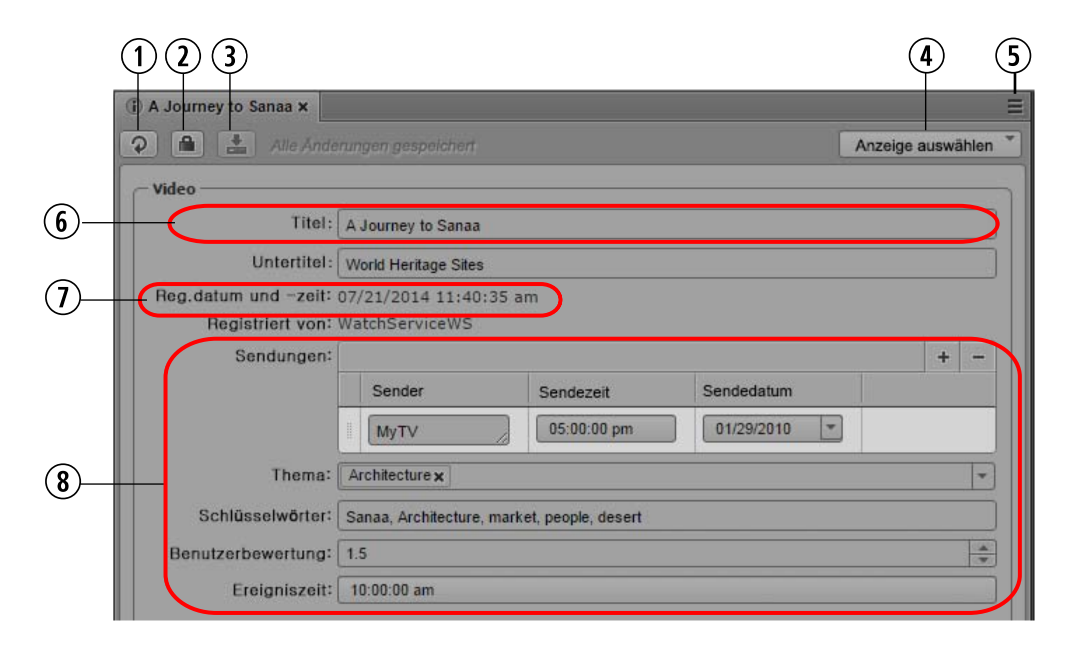
3. Klicken Sie auf „Ja“.

   Wenn Sie Ihre Anmeldedaten zum Löschen von Assets berechtigen, werden die Assetreferenzen gelöscht.

   Wenn Sie zum Löschen einiger oder keiner der ausgewählten Assets berechtigt sind, wird eine Nachricht angezeigt. Nach Schließen der Nachricht werden die Ordner gelöscht, die dafür freigegeben sind.

## Anzeigen und Bearbeiten von Interplay | MAM Metadaten

Der Metadaten-Bereich zeigt Eigenschaften an, die mit einem ausgewählten Asset in der Interplay MAM Datenbank assoziiert sind, wie Kommentare oder Erstellungsdatum. Einige Eigenschaften werden automatisch erstellt, andere können Sie manuell erstellen oder bearbeiten. Wenn eine Eigenschaft im Metadaten-Bereich bearbeitet werden kann, wird ein Textfeld, Dropdown-Menü oder ein anderes Input-Steuerelement angezeigt.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Aktualisieren-Schaltfläche | **5** | Bereichsmenü-Schaltfläche |
| **2** | Sperren-Schaltfläche | **6** | Editierbares Textfeld |
| **3** | Speichern-Schaltfläche | **7** | Nicht editierbares Feld |
| **4** | Metadatenauswahl-Selektor | **8** | Beispiele für editierbare Eigenschaften |

Die im Metadaten-Bereich angezeigten Eigenschaften werden durch Konfiguration der Eigenschaften- und Metadatenvorlage des entsprechenden Assettyps in der Anwendung „Interplay MAM Datamodel Administrator“ bestimmt. Ein Administrator kann folgende Einstellungen definieren:

- Welche Eigenschaften angezeigt werden
- Ob eine Eigenschaft bearbeitbar, schreibgeschützt, schreibgeschützt auf Grundlage der Werte einer anderen Eigenschaft oder obligatorisch ist
- Ob eine Eigenschaft einen Standardwert zeigt
- Einschränkungen für die Texteingabe

Um die Metadaten eines Assets zu bearbeiten, benötigt ein Benutzer Schreibrechte für das betreffende Asset.

Weitere Informationen zu Eigenschaften und dem Zuweisen von Berechtigungen erhalten Sie im *Interplay | MAM Datamodel Administrator User's Guide und im Interplay | MAM User Manager User's Guide*.

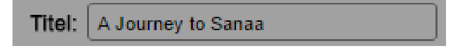
## Eigenschaftentypen und Input-Steuerelemente

Die Felder im Metadaten-Bereich sind mit Eigenschaften verknüpft, die ein Asset beschreiben. Interplay MAM und MediaCentral UX unterstützen unterschiedlichen Eigenschaftentypen und Input-Steuerelemente.

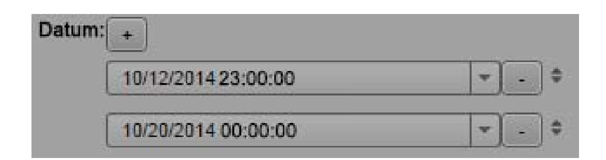
### Eigenschaftentypen

In Interplay MAM werden die folgenden drei Eigenschaftentypen unterschieden:

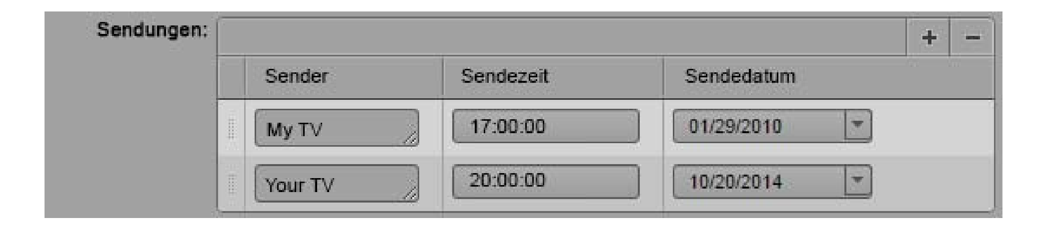
- Eigenschaft mit einzelnem Wert: Wenn Sie Metadaten bearbeiten, die einer Eigenschaft mit einem einzelnen Wert zugewiesen sind, ist nur ein Feld für die Dateneingabe verfügbar, sodass nur ein Wert für diese Asseteigenschaft eingegeben werden kann. Weitere Informationen finden Sie unter „Bearbeiten von Metadaten“ auf Seite 71.



- Eigenschaft mit mehreren Werten: Wenn Sie Metadaten bearbeiten, die einer Eigenschaft mit mehreren Werten zugewiesen sind, sind diverse Felder für die Dateneingabe verfügbar, wie in der folgenden Abbildung dargestellt. Vorhandene Werte können geändert oder gelöscht und neue Werte hinzugefügt werden.




- Zusammengesetzte Eigenschaft: Wenn Sie Metadaten bearbeiten, die einer zusammengesetzten Eigenschaft zugewiesen sind, bearbeiten Sie mehrere Eigenschaften, die zu einer einzigen zusammengefasst werden. Für jede einzelne Eigenschaft gibt es mehrere Felder für die Dateneingabe, so wie bei Eigenschaften mit mehreren Werten. Die folgende Abbildung zeigt, wie drei einzelne Eigenschaften (Broadcaster, Broadcaster Time und Boradcast Date) zur Broadcastings-Eigenschaft zusammengefasst werden.

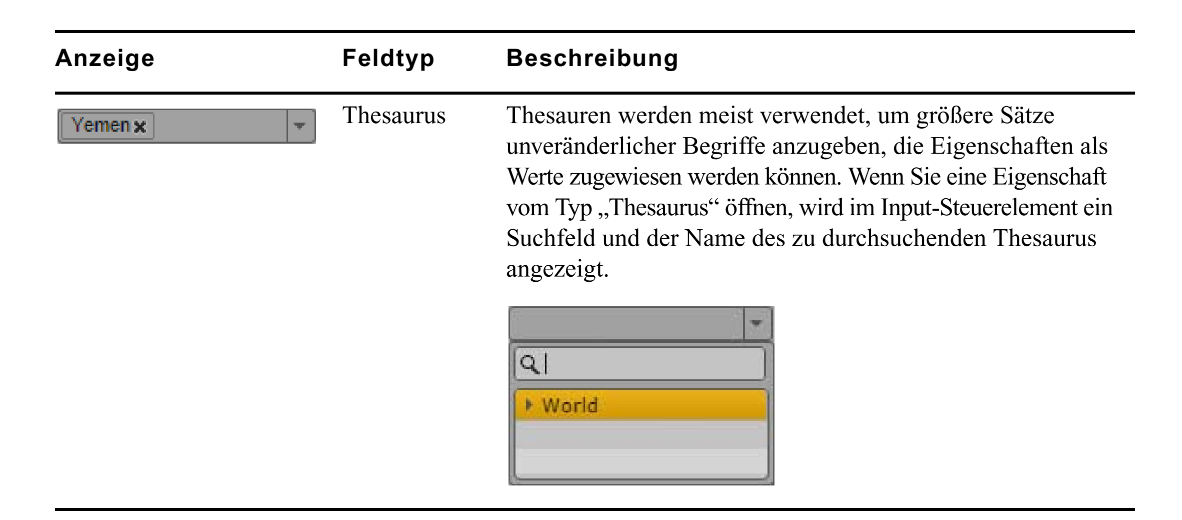



## Input-Steuerelemente

Je nach Konfiguration der Metadatenvorlage in Interplay MAM stehen Ihnen ggf. die folgenden Felder für die Dateneingabe zur Verfügung:

| Anzeige | Feldtyp | Beschreibung |
|---|---|---|
| World Heritage Sites | Text | Textfelder unterstützen alle Zeichen. Die Eingabe wird durch die Eigenschaftenkonfiguration in Interplay MAM möglicherweise auf eine bestimmte Zeichenzahl begrenzt. |
| 01/19/2014 | Datum | Datumsfelder sind vorformatiert. Das Anzeigeformat ist vom Gebietsschema Ihres Kontos abhängig. Sie können den gesamten Wert manuell eingeben oder das Datum aus einem Kalender auswählen. |
| 10:00:00 am | Zeitpunkt | Zeitfelder sind vorformatiert. Das Anzeigeformat ist vom Gebietsschema Ihres Kontos abhängig. |

| Anzeige | Feldtyp | Beschreibung |
|---|---|---|
| 10/12/2014 11:00:00 pm | Datum/Zeit | Datum/Zeit-Felder sind vorformatiert. Das Anzeigeformat ist vom Gebietsschema Ihres Kontos abhängig. Sie können die gesamten Werte manuell eingeben oder das Datum aus einem Kalender auswählen. |
| 00:01:12:04 | Timecode<br>Dauer | Timecode- und Dauer-Felder sind für verschiedene Timecode-Arten (PAL, NTSC) vorformatiert. Sie unterstützen auch das Einfügen kopierter Timecodes. |
| 1 | Ganzzahl | Ganzzahl-Felder erfordern Zahlen. |
| 1.5 | Gleitkomma | Gleitkommafelder erfordern Zahlen und Dezimalkomma. |
| | Boolesch | Boolesche Kontrollkästchen unterscheiden zwischen „gilt“ und „gilt nicht“. |
| Frei nutzbar × | Rechteliste | Dropdown-Listen enthalten die verfügbaren Werte einer Eigenschaft. Wenn Sie eine Eigenschaft vom Typ „Rechteliste“ öffnen, werden im Input-Steuerelement zunächst ein Suchfeld und alle Werte der Eigenschaft angezeigt.<br>Enthält beschränkte Teile<br>Frei nutzbar<br>Noch nicht bewertet<br>Muss teilweise lizenziert werden |
| Astaire, Fred × | Masterdaten | Masterdaten wie Datensätze zu Produzenten, Schauspieler usw. bestehen aus mehreren verschiedenen Werten. Diese Werte werden bei Verwendung für die Annotation durch einen Masterdatenwert dargestellt. Wenn Sie eine Eigenschaft vom Typ „Masterdaten“ öffnen, zeigt das Input-Steuerelement am Anfang ein leeres Suchfeld. |

| Anzeige | Feldtyp | Beschreibung |
|---|---|---|
|  | Thesaurus | Thesauren werden meist verwendet, um größere Sätze unveränderlicher Begriffe anzugeben, die Eigenschaften als Werte zugewiesen werden können. Wenn Sie eine Eigenschaft vom Typ „Thesaurus“ öffnen, wird im Input-Steuerelement ein Suchfeld und der Name des zu durchsuchenden Thesaurus angezeigt. |

## Bearbeiten von Metadaten

Wenn eine Eigenschaft im Metadaten-Bereich bearbeitet werden kann, wird ein Textfeld, Dropdown-Menü oder ein anderes Input-Steuerelement angezeigt. Je nach Konfiguration der Assetvorlage in Interplay MAM können die Metadaten auf mehrere Abschnitte im Metadaten-Bereich verteilt sein.

Beachten Sie Folgendes:

- Beim Bearbeiter eines Interplay MAM Assets werden die Metadaten gesperrt, damit andere Benutzer sie nicht gleichzeitig bearbeiten können. Dies geschieht automatisch, wenn Sie mit der Bearbeitung eines Metadatenfelds beginnen. Die Sperre wird aufgehoben, wenn Sie mit dem Bearbeiten fertig sind, ein anderes Asset laden oder den Metadaten-Bereich schließen. Wenn ein anderer Benutzer das Asset öffnet, solange es gesperrt ist, und auf die Sperren-Schaltfläche klickt oder versucht, die Metadaten zu bearbeiten, wird folgende QuickInfo angezeigt: „Diese Metadaten wurden vom Benutzer <Benutzername> gesperrt.“
- Sie können Text im Metadaten-Bereich ausschneiden oder kopieren und in andere Anwendungen einfügen und umgekehrt.
- Mithilfe der Tab-Taste können Sie zum nächsten bearbeitbaren Textfeld wechseln, mithilfe von Umschalt + Tab zum vorherigen.
- Wenn Sie bei der Auswahl aus einer Dropdown-Liste einen Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX die Liste und zeigt nur die Werte an, die mit diesem Buchstaben beginnen. Während Sie weitere Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX die Liste weiter entsprechend Ihrer Eingabe.

**So öffnen Sie den Metadaten-Bereich:**

▶ Wählen Sie im Bereichsmenü den Eintrag „Metadaten“.

**So zeigen Sie Eigenschaften eines Assets an:**

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich oder Suchfensterbereich auf ein Asset.

**So sperren Sie Metadaten manuell:**

- Klicken Sie auf die Sperren-Schaltfläche.




Wenn die Metadaten gesperrt sind, ändert die Sperren-Schaltfläche ihre Farbe zu Orange.




Die Sperre wird aufgehoben, wenn Sie mit dem Bearbeiten fertig sind, ein anderes Asset laden oder den Metadaten-Bereich schließen. Mithilfe der Sperren-Schaltfläche können Sie die Metadaten manuell entsperren. Wenn Sie eine Bearbeitung vornehmen, wird die Schicht automatisch wieder gesperrt.

**So bearbeiten Sie Einzelwert-Eigenschaften eines Assets:**

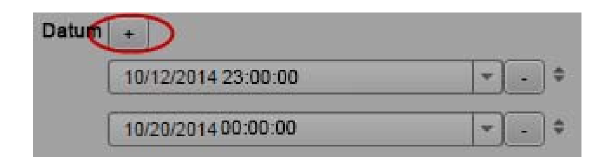
1. (Option) Wenn die Metadaten in unterschiedliche Metadatenseiten gruppiert sind, wählen Sie den gewünschten Abschnitt aus dem Menü „Anzeige auswählen“ aus.
2. Klicken Sie in ein Textfeld und geben Sie Text ein.
3. Um eine Rechtelisteneigenschaft zu bearbeiten, klicken Sie in der Feld und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Doppelklicken Sie auf den Wert oder aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
   - Navigieren Sie mit der Pfeiltaste nach unten durch die Liste bis zum gewünschten Wert und drücken Sie die Eingabetaste.
   - Geben Sie den Namen des Werts in das Suchfeld ein, um die Liste zu filtern, wählen Sie den Wert und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Um eine Thesauruseigenschaft zu bearbeiten, klicken Sie in das Feld und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Navigieren Sie mit der Pfeiltaste nach unten durch den Thesaurus bis zum gewünschten Begriff und drücken Sie die Eingabetaste.
   - Geben Sie den Namen des Begriffs in das Suchfeld ein, um die Liste zu filtern, wählen Sie den Begriff, und drücken Sie die Eingabetaste.

5. Um die Eigenschaft eines Masterdatenwerts zu bearbeiten, beginnen Sie mit der Eingabe des Wertenamens im Suchfeld, um die Liste zu filtern, wählen Sie den Wert, und drücken Sie die Eingabetaste.
6. So bearbeiten Sie ein Datum, eine Zeit oder Datum/Zeit:
   - Markieren Sie die zu ändernden Zahlen und geben Sie die neuen Zahlen ein.
   - Klicken Sie auf die Nach-Unten-Schaltfläche des Felds und wählen Sie das Datum aus dem Kalender, der geöffnet wird.
7. Um einen Timecode oder eine Zeitdauer zu bearbeiten, klicken Sie in der Feld und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Geben Sie die Zahlen (einschließlich 0) von rechts nach links ein.
   - Markieren Sie den Timecode und drücken Sie Strg + V, um einen kopierten Timecode einzufügen.
8. So bearbeiten Sie eine Ganzzahl oder Gleitkommazahl:
   - Geben Sie die Zahlen und gegebenenfalls das Dezimalzeichen ein.
   - Verwenden Sie die Pfeiltaste nach oben oder unten, um die Zahlen zu erhöhen bzw. zu verringern.
9. So bearbeiten Sie eine boolesche Eigenschaft:
   - Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Eigenschaft auf „wahr“ zu setzen.
   - Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Eigenschaft auf „falsch“ zu setzen.
10. Um Ihre Änderungen zu speichern, haben Sie folgende Möglichkeiten:
    - Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche oder die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Speichern“.
    - Drücken Sie Strg + S (Windows) bzw. Befehl + S (Mac).

    Um Ihre Änderungen zu verwerfen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, laden Sie ein anderes Asset oder schließen Sie den Metadaten-Bereich.

**So bearbeiten Sie Mehrfachwert-Eigenschaften eines Assets:**

1. Um einen neuen Wert zu einer Eigenschaft mit mehreren Werten hinzuzufügen, klicken Sie auf die Plus-Schaltfläche.




Ein neuer Wert wird am Ende der Liste hinzugefügt.

2. Die Bearbeitung des Werts für jedes einzelne Feld in einer Mehrfachwert-Eigenschaft ist identisch mit der Bearbeitung einer Einzelwert-Eigenschaft.
3. Drücken Sie die Tab-Taste, um zum nächsten bearbeitbaren Textfeld in der zusammengesetzten Eigenschaft zu wechseln, und verwenden Sie Umschalt + Tab, um zur vorherigen Eigenschaft zu gehen.
4. Klicken Sie zum Ändern der Position eines Wert auf das Zieh-Symbol rechts daneben und fügen Sie ihn per Drag & Drop zwischen anderen Werten oder am Anfang oder Ende der Eigenschaftswerteliste ein.

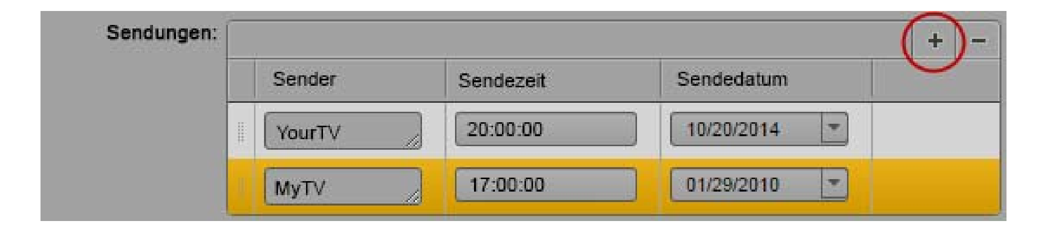



5. Um eine Eigenschaft zu entfernen, klicken Sie rechts neben dem Wert auf die Minus-Schaltfläche.
6. Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche oder das Bereichsmenü und wählen Sie „Speichern“.

   Um Ihre Änderungen zu verwerfen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, laden Sie ein anderes Asset oder schließen Sie den Metadaten-Bereich.

**So bearbeiten Sie zusammengesetzte Eigenschaften eines Assets:**

1. Zum Hinzufügen einer neuen Zeile zu einer zusammengesetzten Eigenschaft haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Um eine neue Zeile unter der letzten Zeile hinzuzufügen, klicken Sie auf die Plus-Schaltfläche.
   - Um eine neue Zeile über einer Zeile hinzuzufügen, wählen Sie die Zeile aus und klicken Sie auf die Plus-Schaltfläche.




2. Bearbeiten Sie jedes Feld wie bei einer Einzelwert-Eigenschaft.
3. Drücken Sie die Tab-Taste, um zum nächsten bearbeitbaren Textfeld in der zusammengesetzten Eigenschaft zu wechseln, und verwenden Sie Umschalt + Tab, um zur vorherigen Eigenschaft zu gehen.

4. Klicken Sie zum Ändern der Position einer Zeile auf das Zieh-Symbol links daneben und fügen Sie sie per Drag & Drop zwischen anderen Zeilen oder am Anfang oder Ende der Eigenschaftenliste ein.




5. Um eine Zeile zu entfernen, wählen Sie die Zeile aus und klicken Sie auf die Minus-Schaltfläche.
6. Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche oder das Bereichsmenü und wählen Sie „Speichern".

   Um Ihre Änderungen zu verwerfen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, laden Sie ein anderes Asset oder schließen Sie den Metadaten-Bereich.

**So aktualisieren Sie die angezeigten Informationen:**

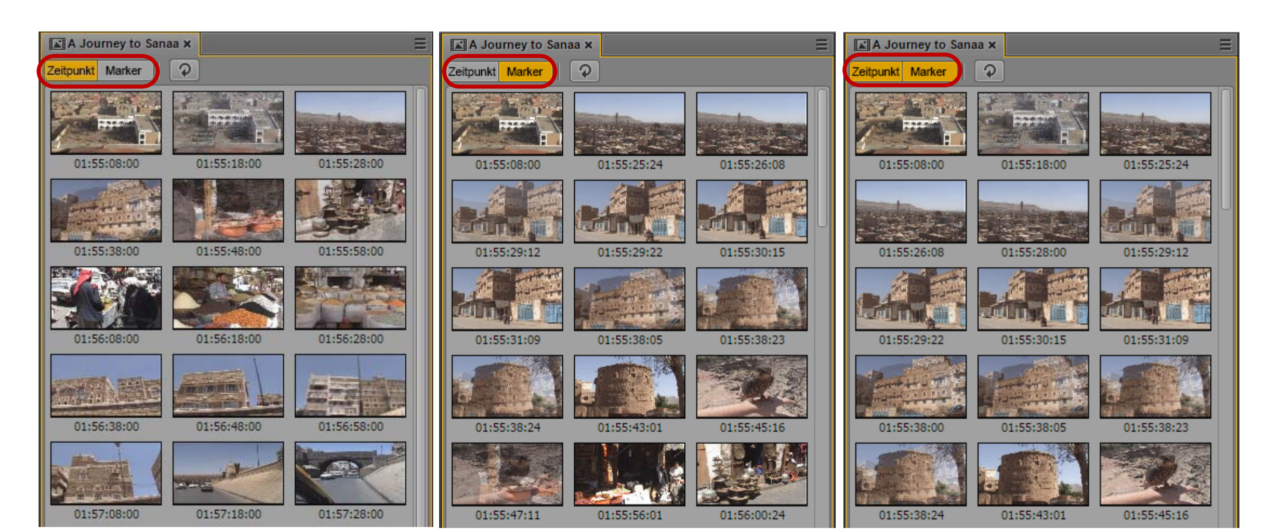
- Klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche.

## Anzeigen von Interplay | MAM Miniaturansichten

Im Miniaturansichten-Bereich können Sie eine Reihe kleiner Bilder für ein Asset anzeigen. In einem Interplay MAM Kontext werden diese Bilder als „Keyframes" bezeichnet und in der Lighttable-Ansicht von Interplay MAM Desktop angezeigt. In MediaCentral UX werden sie auch als „Miniaturansichten" bezeichnet. Das Anzeigen von und Doppelklicken auf Miniaturansichten hilft Ihnen beim schnelleren Navigieren durch Video-Assets. Sie können die Miniaturansichten in den folgenden Anordnungen anzeigen:

- Zeitbasiert: Zeigt das erste Einzelbild, dann alle zehn Sekunden ein Bild und schließlich das letzte Bild an. Welches Bild genau angezeigt wird, ist vom Typ des Timecodes abhängig (Drop-Frame, Non-Drop-Frame, 24 fps usw.). Timecodes werden unter den einzelnen Miniaturansichten angezeigt und entsprechen der im Medien-Bereich festgelegten Timecode-Anzeige: „Master", „Absolut" bzw. „Verbleibend".
- Markenbasiert: Zeigt alle Miniaturansichten an, die von der Interplay MAM Video Analysis oder einem Benutzer in Interplay MAM Cataloger extrahiert werden.
- Zeit- und markenbasierte Miniaturansichten.

Die folgende Abbildung zeigt alle diese Anordnungen: zeitbasiert, markenbasiert und beides.




Beachten Sie Folgendes:

- Es ist möglich, Miniaturansichten für Videoassets anzuzeigen.
- Die Größe der Miniaturansichten ist von dem im Medien-Bereich gewählten Seitenverhältnis abhängig. Wenn Sie das Seitenverhältnis ändern, ändert sich auch die Größe der Miniaturansichten.
- Die Zeitabstände zwischen den Miniaturansichten und ihre Größe können derzeit nicht geändert werden.
- Klicken Sie auf die „Aktualisieren“-Schaltfläche, um die Anzeige mit Änderungen am Asset zu aktualisieren, z. B. wenn ein Benutzer neue Miniaturansichten in Interplay MAM Cataloger extrahiert hat.
- Wenn der gesamte Keyframes-Satz in Interplay MAM Desktop gelöscht wird, können Sie nur zeitbasierte Miniaturansichten im Miniaturansichten-Bereich anzeigen.

**So zeigen Sie Miniaturansichten an:**

1. Wählen Sie „Bereiche > Miniaturansichten“.

   Wenn ein Asset bereits im Asset-Modus im Medien-Bereich geladen ist, werden Miniaturansichten im Miniaturansichten-Bereich angezeigt.

2. Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf ein Videoasset.

   Das Asset wird im Medien-Viewer geladen und im Miniaturansichten-Bereich werden Miniaturansichten angezeigt, jeweils mit Timecode darunter.

3. Um nur zeitbasierte Miniaturansichten anzuzeigen, klicken Sie auf auf die Marken-Schaltfläche, um sie zu deaktivieren. Um nur markenbasierte Miniaturansichten anzuzeigen, klicken Sie auf auf die Zeit-Schaltfläche, um sie zu deaktivieren.

4. Um zu einem bestimmten Bild im Medien-Bereich zu navigieren, doppelklicken Sie auf die entsprechenden Miniaturansicht.

   Die Positionsanzeige in der Medien-Timeline springt zu diesem Bild.

# 3 Arbeiten mit Projekten

In den folgenden Hauptabschnitten wird der Projekt-/Story-Bereich und die Benutzung von Projekten und Facetten in der Nachrichtenproduktion beschrieben:


- Öffnen von Projekten oder Facetten
- Der Projekt-/Story-Bereich
- Assoziieren von Storys mit Projekten oder Facetten
- Öffnen von Projekten oder Facetten, die mit Storys assoziiert sind


## Öffnen von Projekten oder Facetten

Die Nutzung von *Projekten* ist ein Feature des iNEWS Nachrichtenredaktionssystems, das die Möglichkeit bietet, Storys nach Themen zu kategorisieren. Nachrichtenteams, die an einem bestimmten Thema arbeiten, können alle zu diesem Thema gehörenden Inhalte an einem Ort betrachten, ohne die ursprünglichen Quellinformationen in der iNEWS-Datenbank verschieben oder kopieren zu müssen. *Facetten* sind detailliertere Unterthemen eines Projekts, die zusätzliche Granularität bieten.

In MediaCentral UX werden iNEWS Projekte im Starten-Bereich aufgelistet. Öffnen Sie ein Projekt im Starten-Bereich, um die Projektinhalte im Assets-Bereich anzuzeigen. Die Facetten und Fächer des Projekts werden im Assets-Bereich geöffnet.

**So öffnen Sie ein Projekt:**

- Doppelklicken Sie im Starten-Bereich auf das Projekt.

  Die Projektinhalte werden im Assets-Bereich geöffnet.

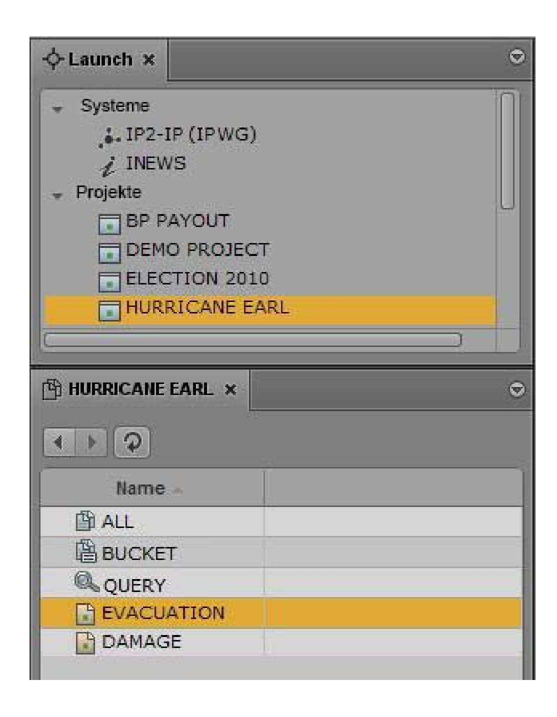
**So öffnen Sie eine Facette:**

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf die Facette.

  Die Inhalte der Facette werden im Projekt-/Story-Bereich geöffnet.

# Der Projekt-/Story-Bereich

Zu den Inhalten eines Projekts zählen ein ALLE-Fach, ein QUERY-Fach, ein CONTAINER-Fach und die als Facetten bezeichneten Unterthemen. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispielprojekt zum Hurrikan Earl mit Facetten zu den Unterthemen Schaden (Damage) und Evakuierung (Evacuation).




Jedes Projekt verfügt über ein ALLE-Fach, bei dem im Fach-Bereich alle mit einem Projekt und seinen Facetten assoziierten Storys angezeigt werden. Mit einem Projekt oder einer Facette kann jede beliebige indizierte Story assoziiert werden.

Die mit einem Projekt assoziierten Storys bleiben im ursprünglichen Quellfach der iNEWS Datenbank. Sie befinden sich nicht wirklich im ALLE-Fach. Bei mit einem Projekt assoziierten Storys bleiben die ursprünglichen Quellberechtigungen ebenfalls erhalten. Beispiel: Ein Benutzer ohne Lesezugriff auf das Quellfach einer Story kann die Story in einem Projekt, mit dem die Story assoziiert ist, selbst dann nicht sehen, wenn er den Lesezugriff für das gesamte Projekt besitzt.

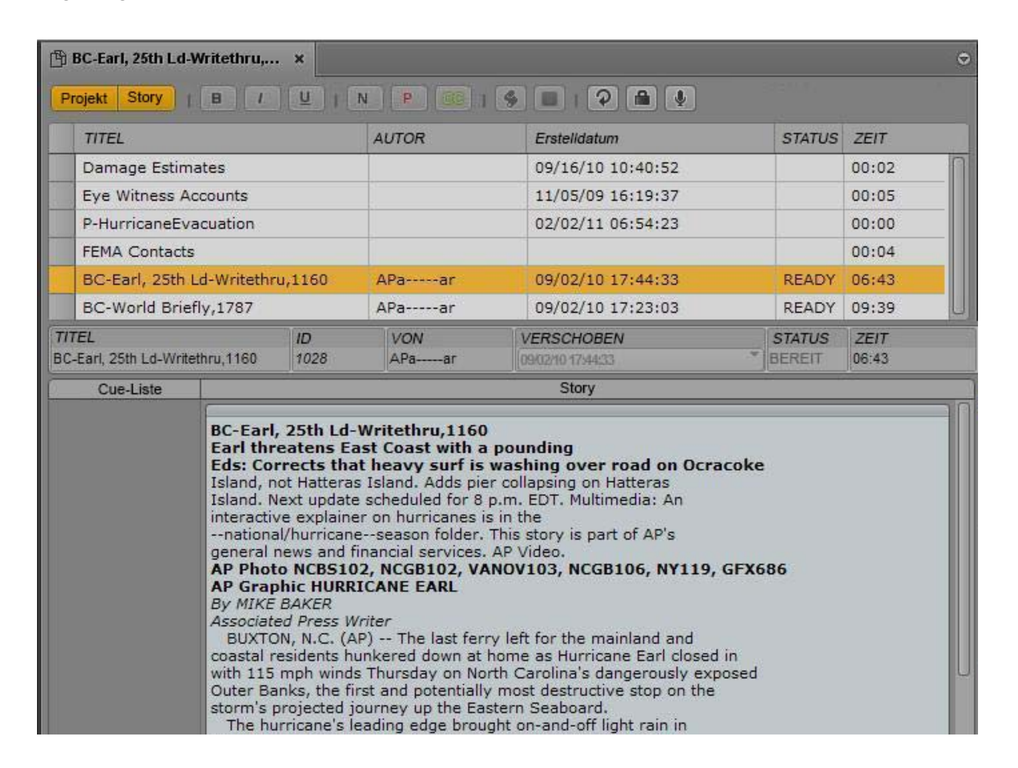
Jedes Projekt verfügt über ein QUERY-Fach, das durch das Lupensymbol für das Suchfach, in dem die Projektsuche durchgeführt wird, dargestellt wird. Weitere Informationen zu den Symbolen zur Kennzeichnung von Projekten und Facetten finden Sie unter „Kennzeichnung von iNEWS-Verzeichnissen, -Fächern, -Projekten und -Facetten“ auf Seite 44.

Jedes Projekt enthält ein CONTAINER-Fach. Dies ist ein indiziertes Fach, das als Repository für Storys dient, die nirgendwo sonst in der iNEWS Datenbank vorhanden sind. Ein Benutzer kann Storys im CONTAINER-Fach kopieren, erstellen und löschen. Alle Storys im CONTAINER-Fach werden im ALLE-Fach angezeigt.



*Das CONTAINER-Fach wurde zuerst in der iNEWS Version 4.0 eingeführt. Wenn eine iNEWS Datenbank von einer früheren Version auf 4.0 aktualisiert wird, erhalten aktuelle Projekte CONTAINER-Fächer. Diese Fächer sind jedoch noch nicht indiziert, was für alle mit Projekten und/oder Facetten assoziierten Storys erforderlich ist. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „iNEWS Projects“ im Handbuch Avid iNEWS Setup and Configuration Guide.*

Die Funktionen des Projekt-/Story-Bereichs ähneln jenen des Fach-/Story-Bereichs. Es kann entweder die Facette eines Projekts oder eine mit der Projektfacette assoziierte Nachrichten-Story angezeigt werden. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen, können sogar beide gleichzeitig angezeigt werden:






*Der in der Bereichsregisterkarte angezeigte Titel ändert sich je nach der Auswahl im Projekt-/Story-Bereich.*

Oben im Bereich befinden sich zwei Schaltflächen, Projekt und Story. Mit Hilfe dieser Schaltflächen schalten Sie zwischen der Anzeige des Projekts und der Story um. Wenn aktiviert, sind diese beiden Schaltflächen orange.

Beispiel: Sie zeigen die Inhalte eines Projekts an und klicken dabei auf die Story-Schaltfläche, wodurch die Anzeigefläche des Bereichs geteilt wird in die Projektinhalte (obere Hälfte) und die mit dem Projekt oder der Facette assoziierte Story (untere Hälfte). Klicken Sie erneut auf die Story-Schaltfläche, wird die Story ausgeblendet und die Projektfacette oder das Projektfach wird wieder allein angezeigt.



*Projekt- und Story-Schaltfläche können nicht gleichzeitig deaktiviert sein. Wenn nur eine der beiden aktiviert ist und Sie auf diese Schaltfläche klicken, deaktiviert das System sie automatisch und aktiviert gleichzeitig die andere Schaltfläche.*

Der Name auf der Registerkarte eines Projekt-/Story-Bereichs ändert sich je nach der im Bereich ausgewählten Story. Um den gesamten Pfad anzuzeigen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Registerkarte.

Wenn nur die Facette oder eines der Projektfächer (ALLE, QUERY oder CONTAINER) angezeigt wird, wird von der *Rasteransicht* gesprochen. Wird nur die Story in einem Bereich angezeigt, ist von der *Story-Ansicht* die Rede. Werden beide angezeigt, sprechen wir von der *geteilten Ansicht*.

Zur Anpassung der Teilbereiche eines Bereichs in der geteilten Ansicht benutzen Sie die horizontale Trennlinie zwischen Raster- und Story-Abschnitt. Wenn Sie den Mauszeiger über die Trennlinie bewegen, ändert sich der Zeiger zu einem Doppelpfeil, mit dem Sie auf die Linie klicken und zum Anpassen der Größe der angezeigten Teilbereiche ziehen können. Diese Technik wird jedoch nicht zum Ausblenden eines Bereichsabschnitts empfohlen.

Das Anzeigeverhältnis wird beim Abmelden beibehalten.

# Assoziieren von Storys mit Projekten oder Facetten

Mit einem Projekt oder einer Facette kann jede beliebige indizierte Story assoziiert werden.

**So assoziieren Sie eine indizierte Story mit einem Projekt oder einer Facette:**

1. Navigieren Sie zu einem indizierten Fach, in dem sich eine Story befindet, und öffnen Sie das Fach.
2. Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Story und wählen Sie „Story mit Projekt assoziieren“.
3. Wählen Sie im Dialogfeld das Projekt oder die Facette aus, mit dem bzw. der Sie die Story assoziieren möchten.
4. Klicken Sie auf „Anwenden“.

# Öffnen von Projekten oder Facetten, die mit Storys assoziiert sind

Ein mit einer Story oder Facette assoziiertes Projekt können Sie im Projekt-/Story-Bereich öffnen.

**So öffnen Sie ein mit einer Story assoziiertes Projekt:**

1. Wählen Sie im Projekt-/Story-Bereich im Fach-Abschnitt eine Story aus.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche, wählen Sie „Projekte“ und dann das Projekt oder die Facette, das bzw. die Sie öffnen möchten.

   Das Projekt wird in einem neuen Projekt-/Story-Bereich geöffnet.

# 4 Aufbau eines Skripts

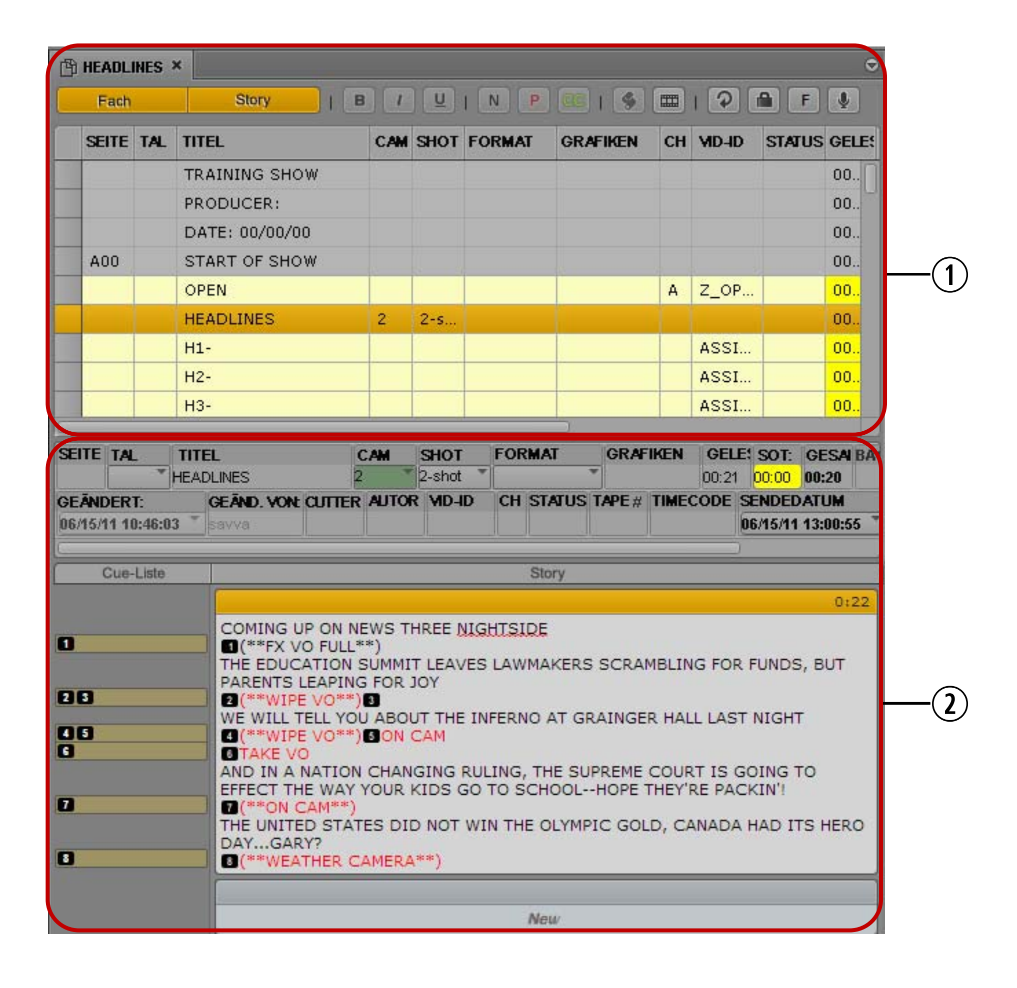
In den folgenden Hauptabschnitten werden der Fach-/Story-Bereich sowie Grundtechniken für den Skript-Aufbau beschrieben.



## Der Fach-/Story-Bereich

In MediaCentral UX können Sie iNEWS Storys erstellen, sie im Fach-/Story-Bereich bearbeiten und auf dem iNEWS Server speichern.

Im Fach-/Story-Bereich kann entweder ein iNEWS Fach angezeigt werden, beispielsweise ein Sendeablaufplan, oder eine Story in dem Fach. Im Fach-/Story-Bereich können außerdem gleichzeitig ein Fach und eine Story in dem Fach angezeigt werden, wie in der nachstehenden Abbildung zu sehen ist:




| | |
|---|---|
| **1** | Fach-Abschnitt |
| **2** | Story-Abschnitt, auch als Script Editor bezeichnet |

Der Name auf der Registerkarte eines Fach-/Story-Bereichs ändert sich je nach der im Bereich ausgewählten Story. Um den gesamten Pfad anzuzeigen, bewegen Sie den Mauszeiger über die Registerkarte.

Wird in einem Bereich nur das Fach angezeigt, ist von der *Rasteransicht* die Rede. Wird nur die Story in einem Bereich angezeigt, ist von der *Story-Ansicht* die Rede. Werden beide angezeigt, wird von der *geteilten Ansicht* gesprochen.

Zur Anpassung der Teilabschnitte eines Bereichs in der geteilten Ansicht benutzen Sie die horizontale Trennlinie zwischen Fach- und Story-Abschnitt. Wenn Sie den Mauszeiger über die Trennlinie bewegen, verwandelt er sich in einen Doppelpfeil. Mit diesem können Sie auf die Linie klicken und sie nach oben oder unten ziehen, um die Größe der Abschnitte anzupassen. Diese Technik wird jedoch nicht zum Ausblenden eines Bereichsabschnitts empfohlen.

Das Anzeigeverhältnis wird beim Abmelden beibehalten.



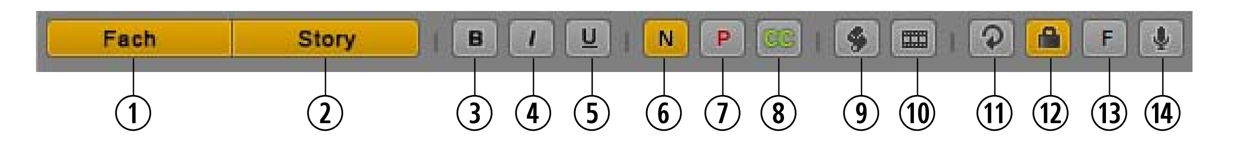
*Im Fach-Abschnitt können keine Daten eingegeben werden.*



*Wenn Sie Fach-Attribute in iNEWS ändern, während Sie in MediaCentral UX arbeiten, müssen Sie sich von MediaCentral UX abmelden und erneut anmelden, damit die Änderungen angezeigt werden.*

## Die Fach-/Story-Symbolleiste

Der Fach-/Story-Bereich verfügt über eine Symbolleiste mit Schaltflächen zum Umschalten der Anzeige innerhalb des Bereichs und zum Bearbeiten Ihrer Story.



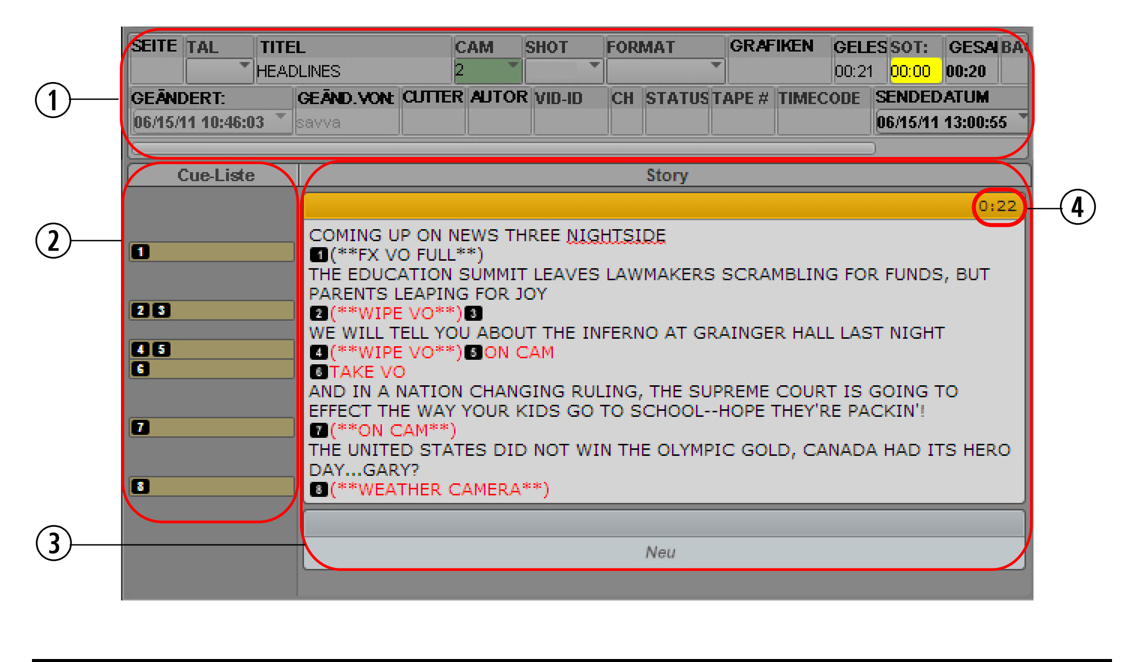

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Fach | Schaltet die Anzeige des Fachs ein bzw. aus. Wenn eingeschaltet, ist die Schaltfläche orange. |
| 2 | Story | Schaltet die Anzeige der Story ein bzw. aus Wenn eingeschaltet, ist die Schaltfläche orange.<br>*Fach- und Story-Schaltfläche können nicht gleichzeitig deaktiviert sein. Wenn nur eine der beiden aktiviert ist und Sie auf diese Schaltfläche klicken, deaktiviert das System automatisch die entsprechende Anzeige und aktiviert gleichzeitig die andere.* |
| 3 | Fett | Formatiert Text mit Fettdruck (B für engl. bold). Siehe „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 94. |
| 4 | Kursiv | Formatiert Text kursiv (I für engl. italics). |
| 5 | Unterstrichen | Formatiert Text mit Unterstreichung. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 6 | Normal | Legt Text als normalen Text ohne Formatierung fest. Siehe „Formatieren eines Skripts“ auf Seite 95. |
| 7 | Sprecher | Legt Text als Sprechertext (P für engl. presenter) fest. |
| 8 | Optional zuschaltbare Untertitel | Legt Text für optional zuschaltbare Untertitel fest (CC für engl. closed caption). |
| 9 | Vorlage | Fügt eine iNEWS Skriptvorlage ein. Siehe „Einfügen von Skriptvorlagen“ auf Seite 106. |
| 10 | Sequenz öffnen | Öffnet die assoziierte Sequenz. Über diese Schaltfläche erstellen Sie ein neues Skript oder öffnen ein bestehendes. Siehe „Hinzufügen von Medien zu Storys“ auf Seite 107. |
| 11 | Aktualisieren | Aktualisiert das Fach. |
| 12 | Sperren | Sperrt die Story. Siehe „Sperren von Storys und Aufheben von Story-Sperren“ auf Seite 103. |
| 13 | Annotation | Dient zum Diktieren von Text. Siehe „Verwenden der Annotationsfunktion zum Diktieren einer Story“ auf Seite 93. |

Die Symbolleiste befindet sich am oberen Rand des Bereichs, selbst wenn nur das Fach in der Rasteransicht angezeigt wird. In diesem Fall dienen jedoch die meisten Schaltflächen trotzdem dem Bearbeiten von Storys, nicht dem Modifizieren des Fachs.

## Der Script Editor

Der Bereichsabschnitt, in dem die Story angezeigt wird, heißt *Script Editor*. Der Script Editor besteht aus Unterbereichen: Story-Formular, Cue-Liste und Story. Die Anordnung dieser Ausschnitte ist in der folgenden Abbildung dargestellt.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Story-Formular | **3** | Story (Text-Ausschnitt) |
| **2** | Cue-Liste | **4** | Timing-Anzeige |

Oben in jeder Story befindet sich das Story-Formular, das die Story-Informationen enthält. Die Felder werden vom iNEWS-Systemadministrator je Fach in der Datenbank vordefiniert. So kann ein Formular etwa den Titel der Story (Slug), die Seitennummer und den Status umfassen. Fächer für Einspielungen verfügen über andere Felder als Fächer für Sendeablaufpläne. Sie können je nach Konfiguration durch den iNEWS Systemadministrator verschiedene Felder im Story-Formular bearbeiten.

Zur Anpassung der Anzeige des Script Editor benutzen Sie die horizontale Trennlinie zwischen Story-Formular und den anderen Abschnitten. Sie haben auch die Möglichkeit, das Story-Formular auszublenden und nur die anderen Abschnitte im Script Editor angezeigt zu lassen.

**Zum Ausblenden des Story-Formulars wählen Sie eine der folgenden Methoden:**

- Klicken Sie rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Story-Formular ausblenden".
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Story-Formular und wählen Sie „Story-Formular ausblenden".

**So blenden Sie das Story-Formular ein:**

- Klicken Sie rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Story-Formular anzeigen".

Der Story-Bereich ist jener Abschnitt im Script Editor, in dem Sie eine Story schreiben oder einen vorhandenen Story-Text anzeigen. Der eingegebene Text wird am Zeilenende automatisch umgebrochen. Wird der Text länger und kann er im Textbereich nicht in seiner vollen Länge angezeigt werden, erscheint rechts eine Scroll-Leiste.

Die Timing-Anzeige rechts im Kopfbereich des Story-Segments zeigt die Dauer des Texts im Story-Segment an. Die Textdauer basiert auf der in Avid iNEWS festgelegten Leserate. Dieser Wert ist beim Erstellen von Sequenzen für Storys nützlich. Siehe „Editieren einer mit einer Story assoziierten Sequenz" auf Seite 142.

Die Cue-Liste ist der Bereich im Script Editor, in dem Sie Produktions-Cues und Maschinensteuerungsereignisse bearbeiten, beispielsweise für einen Schriftgenerator (CG, engl. character generator). Alle Cues einer Story sind nummeriert, beginnend mit eins (1). Wenn Cues innerhalb einer Story verschoben werden, werden die Nummern vom System automatisch angepasst. Die folgende Abbildung zeigt einen Cue, der ein CG-Ereignis enthält.



# Erstellen einer Story

Sie können in MediaCentral UX eine Story erstellen oder eine zuvor in MediaCentral UX oder iNEWS erstellte Story bearbeiten. Weitere Informationen zum Bearbeiten bestehender Storys finden Sie unter „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 94.

Falls Sie mit einem iNEWS Server der Version 4.0 oder höher verbunden sind, können Sie eine neue Story in einem Fach oder einer Facette erstellen. Beim Erstellen einer Story in einer Facette wird die Story mit dieser Facette assoziiert und ist in einem speziellen „Projektcontainer“ untergebracht.

Sie können einer Story einen externen Link, etwa eine Web-URL, hinzufügen.

**So erstellen Sie eine neue Story:**

1. Navigieren Sie zu der Zeile, in der die neue Story im Fach eingefügt werden soll.
2. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
3. Wählen Sie „Story erstellen“.

   Die vorhandene Zeile wird nach unten geschoben und die neue wird an ihrer Stelle im Fach erstellt.

   Wenn Sie sich in der geteilten Ansicht befinden, können Sie sofort mit dem Verfassen der Story beginnen. Falls nicht, öffnen Sie die neue Story, indem Sie auf die neue Zeile doppelklicken.
4. Geben Sie den Namen der Story im Story-Formular in das Titel-Feld ein.
5. Geben Sie im ersten verfügbaren Segment den Text Ihrer Story ein.
6. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
7. Wählen Sie „Story speichern“, um Ihre Änderungen zu speichern.



*Wenn Sie von der Story im Fach wegnavigieren, werden Änderungen an der Story automatisch gespeichert. Dasselbe ist beim Schließen der Registerkarte oder des Bereichs der Fall.*



*Durch das Speichern einer Story wird die mit einer Story assoziierte Sequenz nicht gespeichert. Sie müssen die Sequenz im Sequenz-Bereich speichern. Siehe „Speichern einer Sequenz“ auf Seite 136.*

**So zeigen Sie eine vorhandene Story an:**

- Wählen Sie die Story, die Sie anzeigen möchten, im Fach aus und klicken Sie auf die Story-Schaltfläche, um die Story in der unteren Hälfte des Fach-/Story-Bereichs anzuzeigen.

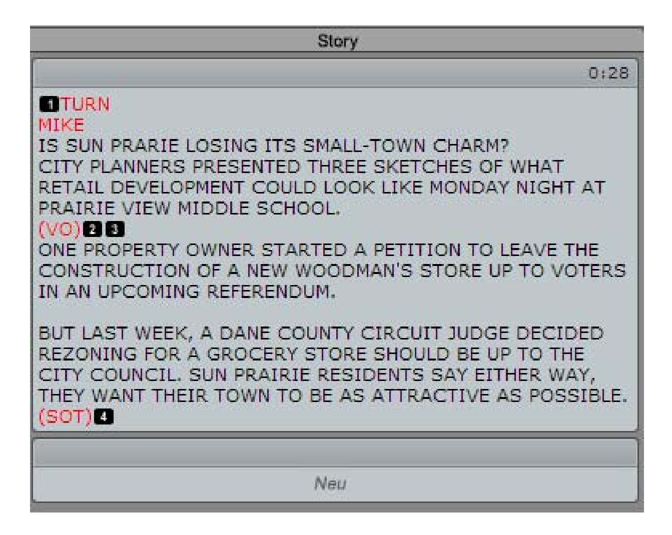
**So öffnen Sie eine bestehende Story in der Story-Ansicht:**

- Doppelklicken Sie im Fach auf eine Story.
- Wählen Sie die Story im Fach aus und klicken Sie auf die Fach-Schaltfläche.

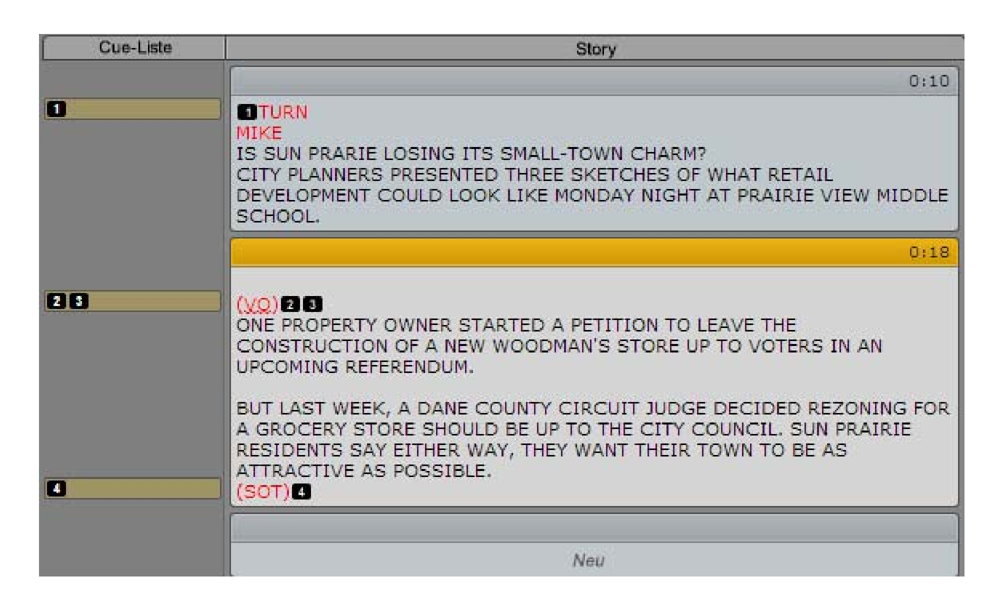
  Dadurch wird die Anzeige des Fachs im Fach-/Story-Bereich ausgeschaltet und die Story nimmt die gesamte Anzeigefläche des Bereichs ein.

# Segmentieren von Storys

Sie können eine Story in ein Segment schreiben oder in mehrere unterteilen. In der folgenden Abbildung wird eine Story in einem einzelnen Segment dargestellt.



Benutzen Sie Segmente, um den Text zeitlich abzustimmen und mit Video, Audio und Produktions-Cues zu integrieren. Siehe „Hinzufügen von Medien zu Storys“ auf Seite 107. Mehrere zeitlich abgestimmte Segmente werden zu einer Gesamt-Story kombiniert. In der folgenden Abbildung sehen sie dieselbe Story wie im Beispiel oben, jedoch als Story mit mehreren Segmenten.




Sie können Segmente hinzufügen und löschen, ein Segment in zwei teilen und Segmente innerhalb der Story neu anordnen.

**So fügen Sie einer Story ein Segment hinzu:**

- Klicken Sie unten in der Story auf des Segment namens „Neu“ und beginnen Sie mit der Texteingabe. Siehe dazu das Beispiel in der Abbildung oben.

**So teilen Sie ein Segment in zwei Segmente:**

1. Stellen Sie den Cursor an jene Stelle der Story, an der Sie den Text teilen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Segment teilen“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Segment teilen“.
   - Drücken Sie Strg + ] (Windows) bzw. Befehl + ] (Mac).

**So ordnen Sie Segmente in einer Story neu:**

- Klicken Sie auf die Kopfleiste des zu verschiebenden Segments und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle.



*Beim Neuordnen von Segmenten werden Produktions-Cues und Maschinensteuerungs-Ereignisse in diesen Segmenten ebenfalls verschoben und auch neu nummeriert.*

**So löschen Sie ein Segment und den Text im Segment:**

1. Wählen Sie das Segment aus.
2. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
3. Wählen Sie „Segment löschen".



**Durch Löschen eines Segments wird auch der Text im Segment gelöscht.**

# Schreiben von Storys in Rechts-nach-links-Sprachen

Im Script Editor können Sie Storys in Sprachen mit der Schreibrichtung von rechts nach links (beispielsweise Arabisch oder Hebräisch) verfassen. Die Textausrichtung ändert sich nach den folgenden Regeln:

- Automatischer Wechsel zur Rechts-nach-links-Ausrichtung
  - Story-Segmente werden auf rechts-nach-links umgestellt, wenn mehr als die Hälfte des Texts aus Rechts-nach-links-Zeichen besteht. Um die neue Ausrichtung auf ein Segment anzuwenden, laden Sie die Story neu.
  - Produktions-Cues werden auf rechts-nach-links umgestellt, wenn mehr als die Hälfte des Cue-Texts aus Rechts-nach-links-Zeichen besteht.
  - Rasterzellen des Fachs werden von rechts nach links ausgerichtet, wenn das erste Zeichen in der Zelle ein Rechts-nach-links-Zeichen ist. Ist die Zelle standardmäßig zentriert, bleibt die Zelle unabhängig von ihrem Inhalt zentriert.
- Manueller Wechsel
  - Befindet sich der Bearbeitungsfokus in einem beliebigen Segment, wird die Ausrichtung aller Segmente umgeschaltet. Durch Neuladen der Story wird die Segmentausrichtung auf den Standard zurückgesetzt.
  - Befindet sich der Bearbeitungsfokus auf dem Text eines Produktions-Cue, wird nur die Ausrichtung des aktuellen Cue-Texts umgeschaltet. Durch erneutes Öffnen des Produktions-Cue wird die Ausrichtung des Cue-Texts auf den Standard zurückgesetzt.
  - Befindet sich der Bearbeitungsfokus auf einem Feld des Story-Formulars, wird nur die Ausrichtung des aktuellen Story-Formularfelds umgeschaltet. Beim Neuladen dieses Story-Formulars bleibt die aktuelle Feldausrichtung erhalten. Beim Neuladen eines anderen Story-Formulars wird die Feldausrichtung auf den Standard zurückgesetzt

**Zum manuellem Umschalten der Ausrichtung eines Segments mit Bearbeitungsfokus haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Drücken Sie Strg + Umschalt.
- Wählen Sie im Fach-/Story-Bereichsmenü „Wechseln zu RNL“. Falls die Story RNL ist, wählen Sie „Wechseln zu LNR“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Wechseln zu RNL“. Falls die Story RNL ist, wählen Sie „Wechseln zu LNR“.

# Verwenden der Annotationsfunktion zum Diktieren einer Story

Die Annotationsfunktion ermöglicht Benutzern das Diktieren von Storys mit Hilfe der Spracherkennungstechnologie des Chrome-Browsers.



*Diese Funktion erfordert eine Internetverbindung und ist nur auf Windows-Computern mit Google Chrome verfügbar (nicht auf Mac mit Safari).*

**So benutzen Sie die Annotationsfunktion zum Verfassen einer neuen Story:**

1. Öffnen Sie eine leere Story und platzieren Sie den Cursor in einem Segment.
2. Klicken Sie auf die Annotation-Schaltfläche.

   Unterhalb der Schaltfläche wird eine Sprechblase eingeblendet und Sie werden zum Sprechen aufgefordert. In der Sprechblase wird auch eine Leiste für den Audiopegel und eine Abbrechen-Schaltfläche angezeigt.
3. Sprechen Sie deutlich.

   Falls Ihr Text Satzzeichen erfordert, können Sie diese später eingeben oder während der Spracheingabe diktieren. Beispiel: Wenn Sie folgenden Satz diktieren möchten: „`Hallo, ich bin Max Mustermann.`“, müssen Sie folgendes diktieren: „Hallo Komma ich bin Max Mustermann Punkt“. Das System konvertiert die Satzzeichen für Sie.

   Für optimale Ergebnisse sollten Sie das Diktieren in einer Umgebung mit möglichst wenig Hintergrundgeräuschen durchführen. Wenn Sie zu sprechen aufhören, konvertiert das System beginnend bei der Cursorposition das Gesprochene in Text.



*Eine Pause beim Sprechen kann zur Unterbrechung der Annotation führen. Um Fortzusetzen, klicken Sie zum Platzieren des Cursors an die gewünschte Stelle und klicken Sie erneut auf die Annotation-Schaltfläche.*

4. Sobald Ihr Text in Script Editor angezeigt wird, können Sie ihn nach Belieben bearbeiten.

# Bearbeiten von Storys

Wenn Sie eine Story modifizieren, werden die in MediaCentral UX vorgenommenen Änderungen automatisch im iNEWS Nachrichtenredaktionssystem aktualisiert. Das funktioniert auch umgekehrt: Änderungen an einer Story, die auf einer iNEWS-Workstation vorgenommen wurden, werden beim Öffnen der Story in MediaCentral UX automatisch aktualisiert.

Die zentralen Bearbeitungsfunktionen in MediaCentral UX entsprechen denen, die Sie in den meisten Textbearbeitungsprogrammen finden. Beim Bearbeiten einer Story können Sie Text ausschneiden, kopieren und einfügen. Beim Ausschneiden oder Kopieren speichert das System den Text in einem temporären Speicher, der Zwischenablage. Es kann sich jeweils nur ein Textblock in der Zwischenablage befinden. Wenn Sie also neuen Text ausschneiden oder kopieren, wird der vorhandene Text in der Zwischenablage durch den neuen ersetzt.

Text kann innerhalb einer Story bzw. aus einer anderen Story ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden.



*Produktions-Cues können nicht zwischen Storys kopiert und eingefügt werden.*

Text kann in Fett- oder Kursivdruck oder unterstrichen dargestellt werden. Diese Formatierung erfolgt über Tastenkombinationen oder über die Symbolleisten-Schaltflächen, die in der nachstehenden Abbildung rot umrahmt sind.




**So schneiden Sie Text aus:**

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + X (Windows) bzw. Befehl + X (Mac).

**So kopieren Sie Text:**

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + C (Windows) bzw. Befehl + C (Mac).

**So fügen Sie Text ein:**

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + V (Windows) bzw. Befehl + V (Mac).



*Um die unmittelbar vorangegangene Bearbeitung rückgängig zu machen, drücken Sie Strg + Z. Am Mac drücken Sie Befehl + Z.*

**Zum Rückgängigmachen der letzten Bearbeitung haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Drücken Sie Strg + Z (Windows) bzw. Befehl + Z (Mac).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Rückgängig“.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Rückgängig“.

**Zum Wiederherstellen der letzten Bearbeitung haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Drücken Sie Strg + Y (Windows) bzw. Befehl + Y (Mac).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Wiederholen“.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Rückgängig“.

**Zum Formatieren von Text mit Fettdruck haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „B“ (engl. bold, fett)
- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + B (Windows) bzw. Befehl + B (Mac).

**Zum Formatieren von Text mit Kursivdruck haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „I“ (engl. italics, kursiv).
- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + I (Windows) bzw. Befehl + I (Mac).

**Zum Formatieren von Text mit Unterstreichung haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „U“.
- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + U (Windows) bzw. Befehl + U (Mac).

## Formatieren eines Skripts

Wenn Sie eine Story schreiben, wird Text im Standardtextstil dargestellt. Beim Formatieren einer Story als Skript für eine Nachrichtensendung möchten Sie möglicherweise bestimmte Textabschnitte formatieren, beispielsweise Anweisungen an Sprecher oder optional zuschaltbare Untertitel.

Sprecheranweisungen werden häufig für kurze Hinweise an Nachrichtensprecher genutzt. Der Text für Sprecher wird im Skript rot angezeigt und auf dem Teleprompter in invertierter Darstellung. Er wird aus der Gesamtlesezeit, die durch das System berechnet wird, ausgenommen.

Optional zuschaltbare Untertitel werden häufig benutzt, um Soundbites wörtlich in Textform darzustellen. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird im Skript grün dargestellt und an einen Encoder für solche Untertitel gesendet, falls Ihr Sender für die Ausstrahlung von Skripten für hörbeeinträchtigte Menschen ein derartiges Gerät benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird nicht im Teleprompter angezeigt und wird ebenfalls in der Skript-Lesezeit nicht berücksichtigt.



*An den Teleprompter und den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel wird der normale Standardtextstil gesendet.*

Bei den folgenden Vorgängen kommen die in der Abbildung unten umrahmten Schaltflächen zum Einsatz.




**So formatieren Sie Text als normalen Text:**

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die N-Schaltfläche oder drücken Sie Strg + Alt + N (Windows).

**So legen Sie Text für Sprecheranweisungen fest:**

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die P-Schaltfläche (P für engl. presenter) oder drücken Sie Strg + Alt + P (Windows).

**So formatieren Sie Text als Text für optional zuschaltbare Untertitel:**

- Wählen Sie den Text aus und klicken Sie auf die CC-Schaltfläche (CC für engl. closed caption) oder drücken Sie Strg + Alt + C (Windows).

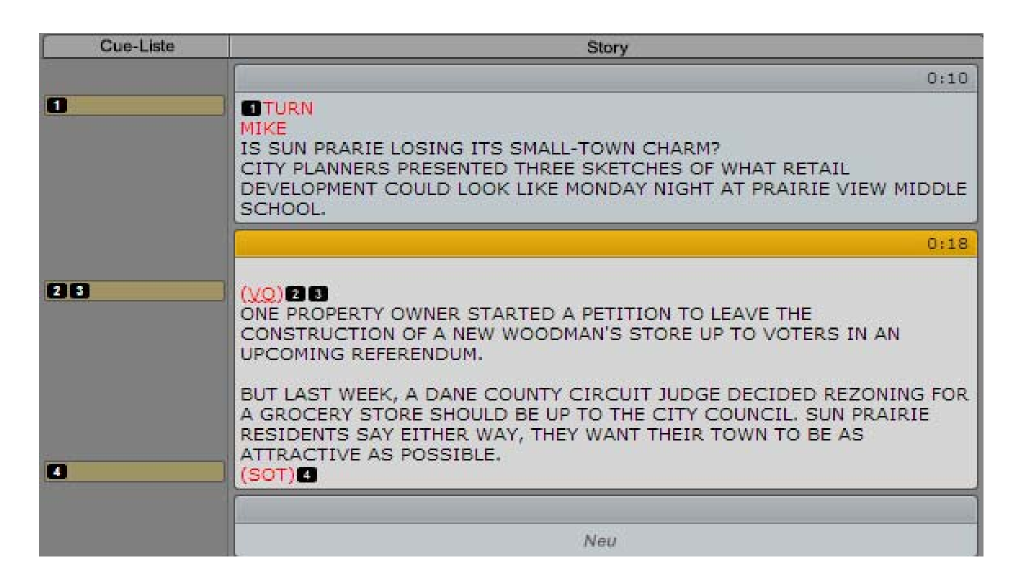


*Sie können schon vor dem Eingeben des Texts auf die Schaltflächen N, P oder CC klicken. Der eingegebene Text wird dann im ausgewählten Format angezeigt. Um das Format für den Text, den Sie eingeben, zu ändern, können Sie jederzeit ein anderes Format auswählen.*

## Hinzufügen von Produktions-Cues

Wenn Sie eine Story als Skript für eine Nachrichtenausstrahlung formatieren, benötigen Sie möglicherweise Produktions-Cues. Produktions-Cues enthalten wichtige Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte, beispielsweise Zeichengeneratoren.

Produktions-Cues werden Skripten im Story-Bereich hinzugefügt und im Cue-Liste-Bereich des Script Editor bearbeitet. Jeder hinzugefügte Produktions-Cue erhält eine Nummer. Diese Nummer erscheint im Skript als Produktions-Cue-Marke in einem schwarzen Kästchen an der Stelle, die der Einfügestelle des Textfelds des Produktions-Cues in der Cue-Liste entspricht.




Eine ausgewählte Produktions-Cue-Marke erscheint orange und ihr Inhalt wird in der Cue-Liste angezeigt.

Sie können eine oder mehrere Produktions-Cues von einer Story in eine andere kopieren.

**So fügen Sie einen Produktions-Cue in ein Skript ein:**

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Produktions-Cue einfügen“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Produktions-Cue einfügen“.
   - Drücken sie Alt + Einfg (Windows).
3. Geben Sie die Information für den Produktions-Cue ein, zum Beispiel „Take VO“, „On Camera“, „Take SOT“ oder „Take Live“. Die Information wird automatisch gespeichert, wenn Sie an eine andere Stelle in der Story klicken.

**So verschieben Sie einen Produktions-Cue in einem Skript:**

- Klicken Sie auf die Produktions-Cue-Marke und ziehen Sie sie an eine andere Stelle im Skript.



*Werden Produktions-Cues im Skript neu angeordnet, nummeriert das System sie automatisch neu (beginnend bei 1). Neu nummeriert werden Produktions-Cues auch, wenn neue Cues hinzugefügt oder vorhandene gelöscht werden.*

**So löschen Sie einen Produktions-Cue aus einem Skript:**

- Wählen Sie den Produktions-Cue aus und drücken Sie die Entf-Taste.

**So kopieren Sie einen oder mehrere Produktions-Cues in eine andere Story:**

1. Öffnen Sie zwei Storys.
2. Klicken Sie und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die Produktions-Cues oder Text, der Produktions-Cues enthält, auswählen.
3. Drücken Sie Strg + C.
4. Platzieren Sie den Einfügecursor an der Stelle, an der Sie die Produktions-Cues einfügen möchten.
5. Drücken Sie Strg + V.

   Falls erforderlich, werden die Produktions-Cues neu nummeriert, damit sie in die fortlaufende Nummerierung der Ziel-Story passen.

Sie können Produktions-Cues auch von einer Story in eine andere ziehen.

## Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen

Wenn in Ihrem Sender ein Sendesteuerungssystem integriert ist, zum Beispiel iNEWS Command, können Produktions-Cues Maschinensteuerungsanweisungen enthalten.

Solchen Anweisungen muss ein Sternchen (*) vorausgehen und sie müssen in einem speziellen Format geschrieben sein, beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa „CG“ für einen Schriftgenerator. (engl. character generator). Nach dem Befehl wird im Format ein bestimmtes Element oder eine Vorlage festgelegt, zum Beispiel „2line“ für eine Vorlage, die zwei Zeilen für Fulfillment-Daten enthält. Falls weitere Kommentare oder Informationen erforderlich sind, werden diese in den folgenden Zeilen des Produktions-Cue-Textfelds angegeben.

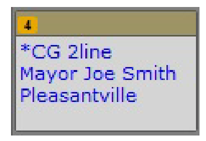
Das folgende Beispiel erläutert den Vorgang für eine Maschinensteuerungsanweisung für eine Schriftgenerator-Grafik mit zwei Zeilen.

**So fügen Sie eine Maschinensteuerungsanweisung für ein CG-Ereignis hinzu:**

1. Fügen Sie einen Produktions-Cue in das Skript ein.
2. Geben Sie in das Produktions-Cue-Textfeld (in der Cue-Liste) „*CG 2line“ ein und drücken Sie die Eingabetaste.

3. Geben Sie die erste Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, beispielsweise „Bürgermeister Max Mustermann“. Drücken Sie die Eingabetaste.
4. Geben Sie die zweite Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, z.B. Musterstadt.

   Ihre CG-Maschinensteuerungsanweisung wird in blauer Schrift dargestellt.




## Hinzufügen primärer Maschinensteuerungsanweisungen

Bei der Generierung der Ereignisliste durch den iNEWS Monitorserver hat das mit dem Story-Formular assoziierte Maschinensteuerungsereignis standardmäßig Vorrang vor anderen Maschinensteuerungsbefehlen im Skript. Falls Sie möchten, dass das mit dem Story-Formular assoziierte Maschinensteuerungsereignis in der Ereignisliste nicht an der ersten Stelle, sondern einer anderen steht, haben Sie die Möglichkeit, in der Story einen Platzhalter einzufügen. Das System fügt das Story-Formular-Maschinensteuerungsereignis in der Ereignisliste an dieser Stelle ein. Sie können einen Cue für die primäre Maschinensteuerung einfügen. Pro Story ist nur einer zulässig.

Wie bei anderen Maschinensteuerungsanweisungen auch, muss der Anweisung ein Sternchen (*) vorausgehen und sie muss in einem speziellen Format geschrieben sein, beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa CG für einen Schriftgenerator. (engl. character generator).

**So fügen Sie einen primären Produktions-Cue ein:**

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Insert Primary Cue“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Insert Primary Cue“.

   Ein Produktions-Cue namens *Primary wird erstellt.

# Löschen und Wiederherstellen gelöschter Storys

Wenn eine iNEWS-Story gelöscht wird, wird sie in einen Ordner namens „Dead“ (das Dead-Fach) verschoben. Von dort kann Sie eine begrenzte Zeit lang von einem Administrator abgerufen werden. Der Zeitraum basiert auf dem Löschintervall, das vom Systemadministrator der Site für das Fach festgelegt wurde.

**So löschen Sie eine Story:**

1. Wählen Sie die Story aus.
2. Klicken Sie in der rechts oben im Fach-/Story-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
3. Wählen Sie „Story löschen“.

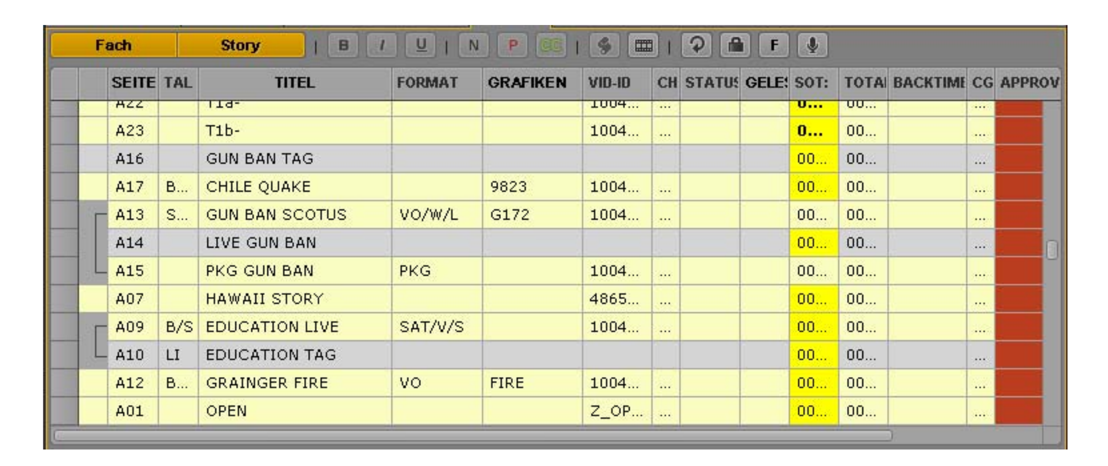
# Gruppieren von Storys

Sie können Storys in einem Fach gruppieren, um sie miteinander zu verknüpfen. Beispiel: Ein Produzent möchte in einem Sendeablaufplan die Einleitung und den Tag eines Sprechers vor und nach dem Paket eines Reporters verknüpfen. Wenn Storys in einem Fach gruppiert werden können, wird eine Storygruppen-Spalte als zweite Spalte im Fach-Bereich neben der ersten Spalte von Auswahltasten angezeigt.



*Sie können nur Gruppen aus zusammenhängenden Storys erstellen.*

Die folgende Abbildung zeigt zwei Storygruppen: die erste mit drei Storys über ein Waffenverbot und die zweite mit zwei Storys zum Thema Bildung.





| SEITE | TAL | TITEL | FORMAT | GRAFIKEN | VID-ID | CH | STATUS | GELE: | SOT: | TOTAI | BACKTIME | CG | APPROV |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A22 | | T1a- | | | 1004... | ... | | | 0... | 00... | | ... | |
| A23 | | T1b- | | | 1004... | ... | | | 0... | 00... | | ... | |
| A16 | | GUN BAN TAG | | | | | | | 00... | 00... | | ... | |
| A17 | B... | CHILE QUAKE | | 9823 | 1004... | ... | | | 00... | 00... | | ... | |
| A13 | S... | GUN BAN SCOTUS | VO/W/L | G172 | 1004... | ... | | | 00... | 00... | | ... | |
| A14 | | LIVE GUN BAN | | | | | | | 00... | 00... | | ... | |
| A15 | | PKG GUN BAN | PKG | | 1004... | ... | | | 00... | 00... | | ... | |
| A07 | | HAWAII STORY | | | 4865... | ... | | | 00... | 00... | | ... | |
| A09 | B/S | EDUCATION LIVE | SAT/V/S | | 1004... | ... | | | 00... | 00... | | ... | |
| A10 | LI | EDUCATION TAG | | | | | | | 00... | 00... | | ... | |
| A12 | B... | GRAINGER FIRE | VO | FIRE | 1004... | ... | | | 00... | 00... | | ... | |
| A01 | | OPEN | | | Z_OP... | ... | | | 00... | 00... | | ... | |

Nach dem Erstellen einer Gruppe können Sie die Gruppe gemeinsam in einem Fach verschieben. Sie können auch Storys in einer vorhandenen Gruppe erstellen oder sie aus einer Storygruppe entfernen.

**So erstellen Sie eine Gruppe aus vorhandenen Storys:**

1. Im Fach-/Story-Bereich, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste zum Auswählen von zwei oder mehr aufeinanderfolgenden Storys.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Storygruppe erstellen“.

**Sie haben folgende Möglichkeiten, um einer bestehenden Gruppe eine oder mehrere Storys hinzuzufügen:**

- Platzieren Sie den Cursor in der Gruppe und erstellen Sie eine neue Story. Durch Erstellen einer neuen Story zwischen den Zeilen einer Gruppe wird die neue Story dieser Gruppe hinzugefügt.
- Ziehen Sie eine Story oder eine Auswahl von Storys zwischen die Zeilen einer Gruppe.
- Wenn sich die gewünschte Story in der Zeile direkt über oder unter der Zielgruppe befindet, wählen Sie sie zusammen mit der Storygruppe aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Storygruppe erstellen“.

**So entfernen Sie eine Story aus einer Storygruppe:**

- Wählen Sie die Story aus und ziehen Sie sie an einen neuen Ort im Fach.

**So verschieben Sie eine Storygruppe:**

1. Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich auf ein beliebiges Feld in der Storygruppen-Spalte, um die Gruppe auszuwählen.
2. Ziehen Sie die Gruppe per Drag & Drop an ihre neue Position im Fach.

   Sie können eine Storygruppe per Drag & Drop an einen beliebigen Ort in einem Fach oder von einem Fach in ein anderes in einem anderen Arbeitsbereich ziehen. Gruppenverknüpfungen werden dabei beibehalten.

**So heben Sie die Gruppierung von Storys auf:**

- Im Fach-/Story-Bereich klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Story in der Gruppe und wählen Sie „Storygruppe auflösen“.

**So entfernen Sie eine Story aus einer Gruppe:**

- Wählen Sie die Story aus und ziehen Sie sie aus der Gruppe an einen neuen Ort im Fach.

# Sortieren eines Fachs

Bei der Konzipierung der Storys in einem Sendeablaufplan-Fach kann sich die Reihenfolge, in der sie gesendet werden, ändern. Nur Personen mit den entsprechenden Berechtigungen zum Sortieren von Fächern (normalerweise ein Mitarbeiter des Produktionsteams) können dies tun.

Benutzer mit den entsprechenden Berechtigung können Storys auswählen und verschieben, um ihre Sequenz in einem Fach zu ändern. Sie können eine oder mehrere Storys auswählen und den Sendeablaufplan neu anordnen, indem Sie die Storys an eine neue Position ziehen und dort ablegen. Ein sortiertes Fach kann auch gesperrt werden, um Änderungen an der Story-Sequenz zu verhindern.

Sie können auch die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie eine Story zum Kopieren von einer Stelle zur anderen bzw. von einem Fach zum anderen ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Kopieren von Storys“ auf Seite 103.

**So sortieren Sie ein Fach neu:**

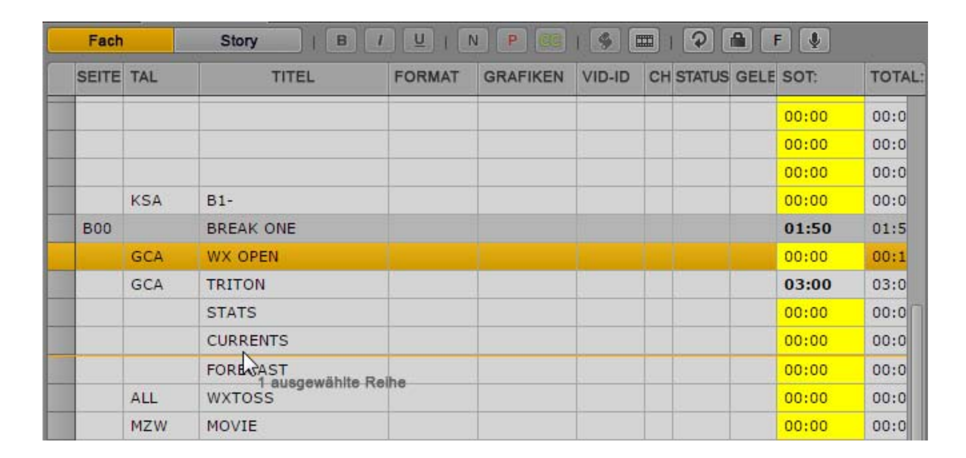
1. Öffnen Sie das Fach, das Sie neu sortieren möchten.

   Weitere Informationen finden Sie unter „Navigieren in der iNEWS-Datenbank“ auf Seite 46.

2. Wählen Sie die zu verschiebende Story aus. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste, um mehrere Storys auszuwählen, oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste, um aufeinanderfolgende Storys auszuwählen.

3. Ziehen Sie die ausgewählten Storys per Drag & Drop an die neue Position.

   Eine Linienanzeige zeigt die vorgesehene neue Reihenfolge und die neu angeordneten Storys erscheinen an ihrer neuen Position im Fach, wenn Sie den Mauszeiger loslassen.



# Kopieren von Storys

Sie können Storys von einer Stelle in einem Fach zum anderen kopieren, oder von einem Fach in ein zweites Fach, einschließlich verschiedene Fächer innerhalb einer iNEWS Community Konfiguration. Wenn Sie iNEWS Storys durchsuchen, können Sie Storys von den Suchergebnissen in ein geöffnetes Fach kopieren.

**Um eine Story von einer Stelle zu einer anderen zu kopieren, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wählen Sie die zu kopierende Story aus und ziehen Sie sie bei gedrückter Strg-Taste an eine andere Stelle im Fach.
- Wählen Sie die zu kopierende Story aus und ziehen Sie sie bei gedrückter Strg-Taste an eine andere Stelle im Fach. Ziehen Sie sie bei gedrückter Strg-Taste auf die zweite Registerkarte und an eine andere Stelle im zweiten Fach.

  Die kopierte Story erscheint an ihrer neuen Position im Fach oder in einem neuen Fach.
- Wählen Sie eine Story aus den Suchergebnissen im Suchfensterbereich aus und ziehen Sie sie bei gedrückter Strg-Taste an eine andere Stelle in einem geöffneten Fach.

# Sperren von Storys und Aufheben von Story-Sperren

Das iNEWS Nachrichtenredaktionssystem verfügt über verschiedene Arten von Sperren, darunter Bearbeitungssperre (edit lock), Segmentbearbeitungssperre (segmented edit lock), einfache Bearbeitungssperre (easy lock) und kennwortgeschützte Bearbeitungssperre (key lock). Das Sperren einer Story macht es einer anderen, nicht autorisierten Person unmöglich, eine Story zu ändern, während Sie an ihr arbeiten. Wenn eine Story durch einen anderen Benutzer zur Bearbeitung gesperrt ist, können Sie dennoch zu dieser Story navigieren und sie anzeigen. Falls Sie jedoch versuchen, die Story zu bearbeiten, wird eine Warnmeldung angezeigt. Die Warnmeldung lautet wie folgt: `Bearbeitungssperre konnte nicht aktiviert werden. Story ist derzeit durch einen anderen Benutzer gesperrt.`

Bei der Segmentbearbeitungssperre kann ein Benutzer die Daten im Story-Formular bearbeiten, während ein anderer die Sperre für den Story-Text und die Cue-Liste besitzt. Diese Sperre eignet sich für Produzenten, die im Story-Formular des Script Editor Änderungen vornehmen müssen, während ein Reporter noch die Story selbst bearbeitet.

Einfache und kennwortgeschützte Bearbeitungssperren können nur von einer iNEWS Workstation aus auf eine Story angewendet werden. Die Sicherheitsmaßnahme ist jedoch auch in MediaCentral UX gültig. Bei der einfachen Bearbeitungssperre sperrt der iNEWS Benutzer die Story für seinen Benutzernamen, sodass nur der Benutzer oder ein iNEWS Systemadministrator auf sie zugreifen kann. Versucht ein anderer Benutzer von MediaCentral UX aus auf die mit einfacher Bearbeitungssperre geschützte Story zuzugreifen, wird ihm der Zugriff zum Anzeigen oder Bearbeiten der Story verweigert. Ähnlich verhält es sich bei einer Story, die in iNEWS durch ein Kennwort geschützt wurde. Nur Benutzer, die das Kennwort besitzen, können die Story anzeigen oder bearbeiten. Versucht ein MediaCentral UX-Benutzer, eine kennwortgeschützte Story zu öffnen, wird er zur Eingabe des Kennworts aufgefordert.



**Systemadministratoren können die Bearbeitungssperre eines anderen MediaCentral UX-Benutzers nicht aufheben. Einfache und kennwortgeschützte Bearbeitungssperren gelten jedoch nicht für iNEWS Systemadministratoren. Diese können in der iNEWS Datenbank jederzeit auf eine einfach oder per Kennwort gesicherte Story zugreifen.**

**Zum Sperren einer Story haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Beginnen Sie mit der Eingabe des Storytexts. Der Storytext wird automatisch zur Bearbeitung geschützt.
- Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche zum Sperren/Aufheben der Sperre. Eine manuelle Bearbeitungssperre wird auf den Storytext angewendet.

  Wenn Ihre Story gesperrt ist, erscheint die Schaltfläche zum Sperren/Aufheben der Sperre orange.

**Zum Sperren des Story-Formulars wählen Sie eine der folgenden Methoden:**

- Beginnen Sie mit der Texteingabe in einem beliebigen Feld des Story-Formulars. Es wird automatisch die Segmentbearbeitungssperre angewendet.

**Zum Aufheben der Sperre einer Story haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Doppelklicken Sie im Fach auf eine andere Story. Die von Ihnen bearbeitete Story wird automatisch gespeichert und die Sperre wird aufgehoben.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Sperren/Aufheben der Sperre.



*Wenn Sie auf die Schaltfläche zum Aufheben der Sperre klicken, wird ein Bestätigungsdialogfeld mit folgender Information angezeigt:*

```
Die Story wurde geändert. Soll sie gespeichert werden, bevor die Sperre
aufgehoben wird?
```

*Wählen Sie „Ja“, um die Story zu speichern und dann die Sperre aufzuheben, „Nein“, um die Sperre aufzuheben, ohne die Änderungen zu speichern, oder „Abbrechen“, um zu der zur Bearbeitung gesperrten Story zurückzukehren.*

Durch Wechseln vom Story-Formular in Script Editor zur Story beziehungsweise Cue-Liste wird die Segmentbearbeitungssperre für das Story-Formular aufgehoben. Umgekehrt wird eine Bearbeitungssperre für den Storytext aufgehoben, wenn Sie zur Bearbeitung in das Story-Formular wechseln. Änderungen, die Sie bei aktiver Sperre vorgenommen haben, werden vom System vor dem Aufheben der Sperre gespeichert.

# Aussetzen von Storys (Floating)

Wenn Sie unsicher sind, an welcher Stelle in einem Sendeablaufplan eine Story platziert werden oder ob sie überhaupt im Sendeablaufplan verbleiben soll, können Sie die Story aussetzen. Ausgesetzte Storys bleiben in ihrem Fach, ihre Zeit wird jedoch aus dem Timing der Sendung entfernt, wodurch sie von der Maschinensteuerung und Netzwerk-Promptern übersprungen werden.

**So setzen Sie eine Story aus:**

1. Öffnen Sie das Fach, das die entsprechende Story enthält.

   Weitere Informationen finden Sie unter „Navigieren in der iNEWS-Datenbank“ auf Seite 46.

2. Klicken Sie auf eine Story, um sie auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste, um mehrere Storys auszuwählen, oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste, um aufeinanderfolgende Storys auszuwählen.

3. Sie haben folgende Möglichkeiten:




   - Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Float-Schaltfläche.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Float“.
   - Drücken Sie Alt + F.
   - Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „Float“.

   Die ausgewählte Story ist jetzt ausgesetzt, d. h. aus dem Timing der Sendung entfernt. Die Float-Schaltfläche ist hervorgehoben und die ausgesetzte Story durch blauben Text im Fach gekennzeichnet.




4. Um die Story wieder zum Sendeablaufplan hinzuzufügen, klicken Sie erneut auf die Float-Schaltfläche oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Kein Aussetzen“.

# Einfügen von Skriptvorlagen

Skriptvorlagen sind Vorlagen, die von einem Administrator für Sie erstellt wurden, damit Sie vorbereitete Texte bzw. Segmente schnell in Storys integrieren können. Beispiel: Wenn eine Story für die tägliche Wettervorschau über einen stets gleichbleibenden Standardsatz an Produktions-Cues und Sprecheranweisungen verfügt, kann ein Administrator eine Skriptvorlage mit diesen Informationen erstellen. Die Vorlage kann MediaCentral UX Benutzern für neue Stories nachfolgender Sendungen zur Verfügung gestellt werden.

Skriptvorlagen werden in einer geöffneten Story an der aktuellen Cursorposition eingefügt.

**So fügen Sie eine Skriptvorlage ein:**

1. Platzieren Sie den Cursor im Storytext an der Stelle, an der die Informationen aus der Vorlage eingefügt werden sollen.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Vorlage-Schaltfläche.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Skriptvorlage einfügen“.
   - Drücken Sie Strg + Umschalt + I.
3. Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus der Liste, indem Sie darauf doppelklicken.



*Wenn Sie den Namen der gewünschten Vorlage kennen, können Sie ihn in das Suchfeld eingeben und die Eingabetaste drücken.*

# Einfügen von MOS-Platzhaltern

Sie können in einer iNEWS Story einen Platzhalter für ein MOS-Gerät erstellen, entweder im Story-Formular oder als Produktions-Cue für die Story. Zum Hinzufügen im Story-Formular muss die Story MOS-Informationen aufnehmen können.



*Der iNEWS Server muss Version 4.0.3 oder höher von iNEWS ausführen.*

**So fügen Sie einen MOS-Objekt-Platzhalter ein:**

1. Platzieren Sie den Cursor an einer der folgenden Stellen:
   – in einem Segment im Story-Editor,
   – in einem Feld im Story-Formular.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Platzhalter einfügen“.

   Das „MOS-Objekt-Platzhalter erstellen“-Dialogfeld wird geöffnet.

3. Wählen Sie einen Gerätenamen und geben Sie den Titel ein. Optional können Sie auch eine Beschreibung eingeben.
4. Klicken Sie auf „OK“.

   Der neue MOS-Objekt-Platzhalter erscheint als Produktions-Cue im Story-Editor und in der Cue-Liste, oder im MOS-Titelfeld.

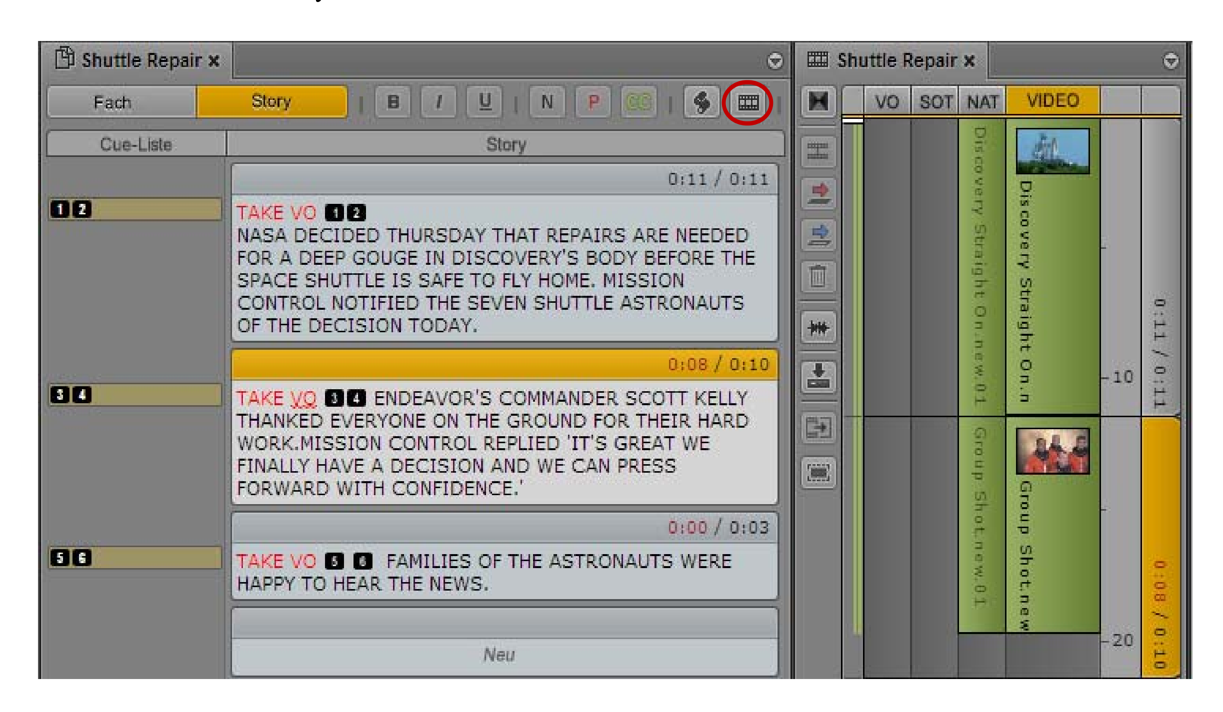
   Der MOS-Gerätebenutzer kann später den Platzhalter mit der tatsächlichen ID und dem Objekt aktualisieren, indem er den Monitorserver einschaltet oder lädt. Das MOS-Gateway sendet die Daten zurück an iNEWS und MediaCentral UX in den Produktions-Cue.

# Hinzufügen von Medien zu Storys

Wenn Sie Ihrer Story Medien hinzufügen möchten, müssen Sie eine mit der Story assoziierte Videosequenz erstellen. Zum Erstellen einer Sequenz klicken Sie in der Werkzeugleiste des Fach-/Story-Bereichs auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche. Diese Schaltfläche benutzen Sie auch zum Öffnen einer Sequenz, die bereits mit einer Story assoziiert ist. Die Bearbeitung der Sequenz erfolgt dann im Sequenz-Bereich. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 116 und „Editieren einer mit einer Story assoziierten Sequenz“ auf Seite 142.

Sie können eine Option festlegen, über die eine mit der Story assoziierte Story automatisch geladen wird. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen > iNEWS > Sequenz automatisch laden“.

In der folgenden Abbildung sehen Sie die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche und eine Sequenz, die mit einer Story assoziiert ist.






*Durch das Speichern einer Story wird die mit einer Story assoziierte Sequenz nicht gespeichert. Sie müssen die Sequenz im Sequenz-Bereich speichern. Siehe* *„Speichern einer Sequenz“ auf Seite 136**.*

# Assoziieren einer Sequenz mit einer Story

Zusätzlich zum Verwenden von MediaCentral UX zum Erstellen einer neuen Sequenz für eine Story (siehe „Erstellen einer Interplay | Production Sequenz“ auf Seite 129) können Sie eine vorhandene Sequenz mit einer iNEWS Story assoziieren. Dadurch können Sie eine Videosequenz in MediaCentral UX oder in Media Composer erstellen und sie dann mit einer Story in der iNEWS Datenbank assoziieren. Sie können nur eine Sequenz mit einer Story assoziieren, wodurch anschließend Metadaten (wie die Informationen in den Feldern des iNEWS Story-Formulars) von der Story in die vorhandene Sequenz übertragen werden. Beispiel: Wenn Sie eine Sequenz mit einer Story assoziieren, übertragen Sie die Daten aus dem „Video-ID“-Feld der Story in die „Tape-ID“-Spalte der Sequenz. Wenn Sie dann die Sequenz zum Playback senden, sendet MediaCentral UX automatisch die korrekten ID-Informationen an das Wiedergabegerät.



*Hat die Story keinen Namen, wird der Name der Sequenz als Storyname festgelegt.*

Sie können das Timing-Feld einer Story aktualisieren, wenn Sie eine Sequenz damit assoziieren, sodass die Dauer einer Story der Dauer der Sequenz oder einem anderen Wert entspricht. Sie können auch ein iNEWS Frame-Feld zum Aktualisieren der Tape-ID einer Sequenz verwenden. Diese Optionen lassen sich in der iNEWS Gruppe der Systemeinstellungen festlegen.

Wenn Sie eine Story mit einer assoziierten Sequenz von einem Fach in ein anderes kopieren, wird durch den Kopiervorgang ein Duplikat der Videosequenz erstellt und die Zuordnung zwischen Story und Video beibehalten.

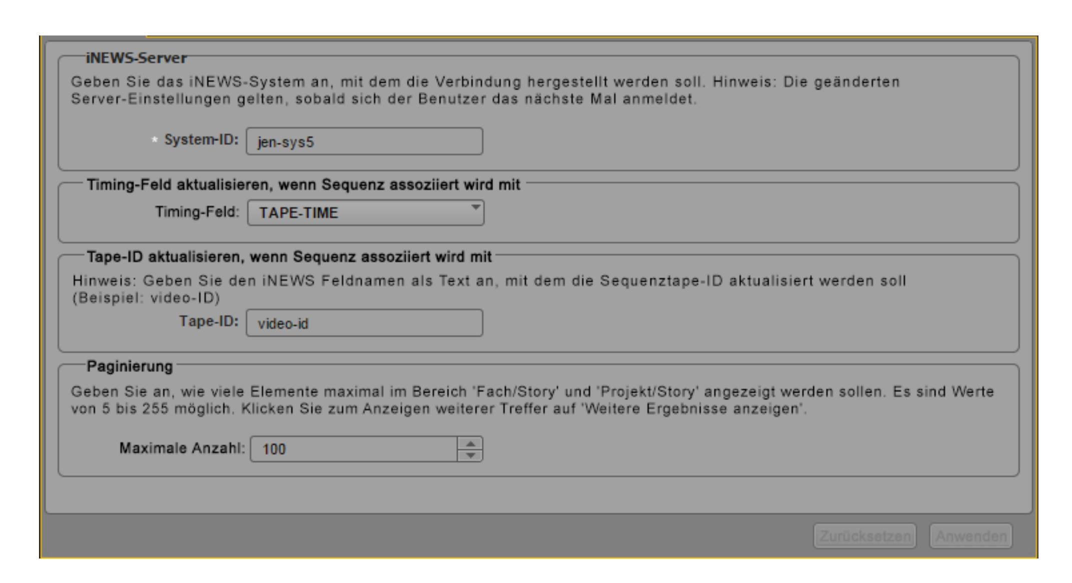
Sie können keine Sequenz mit einer gesperrten Story assoziieren und Sie benötigen eine Schreibberechtigung für die Story, um eine Sequenz zu assoziieren.

**So legen Sie Optionen für das Assoziieren von Sequenzen mit Storys fest:**

1. Melden Sie sich bei MediaCentral UX als Administrator an.
2. Wählen Sie mittels Layout-Selektor die Systemeinstellungen.

   Das Systemeinstellungen-Layout wird geöffnet.
3. Wählen Sie im Einstellungen-Bereich „iNEWS“.

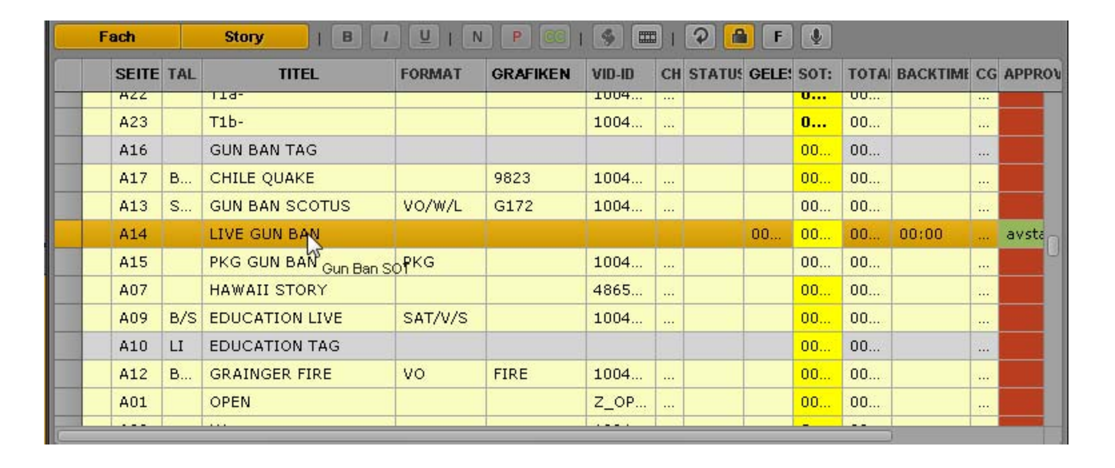
   Im Details-Bereich werden die iNEWS Einstellungen angezeigt.



4. Um festzulegen, wie das Timing-Feld aktualisiert wird, klicken Sie auf das Timing-Feldmenü im Details-Bereich und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie „AUDIO-TIME“, um den Wert dieses Felds zum Aktualisieren des Timing-Felds in Ihrer Story zu verwenden statt der Dauer der Videosequenz.
   - Wählen Sie „TAPE-TIME“, um den Wert dieses Felds zum Aktualisieren des Timing-Felds in Ihrer Story zu verwenden.
   - Wählen Sie „MOS-DURATION“, um den Wert dieses Felds zum Aktualisieren des Timing-Felds in Ihrer Story zu verwenden.
   - Wählen Sie keine Option aus, wenn das Timing-Feld beim Assoziieren einer Sequenz mit einer Story nicht aktualisiert werden soll.
5. Um festzulegen, welches iNEWS Feld zum Aktualisieren des Metadatenfelds der Sequenz-Tape-ID verwendet werden soll, geben Sie den entsprechenden Feldnamen in das Tape-ID-Textfeld ein.
6. Klicken Sie auf „Anwenden“, um Ihre neuen Einstellungen zu speichern, oder klicken Sie auf „Zurücksetzen“, um die vorgenommenen Änderungen zu verwerfen und zu den zuletzt gespeicherten Einstellungen zurückzukehren.

**So assoziieren Sie eine Sequenz mit einer Story:**

1. Öffnen Sie Ihre Story im Fach-/Story-Bereich.
2. Öffnen Sie in der Interplay-Datenbank die Sequenz, die Sie mit Ihrer Story assoziieren möchten.
3. Ziehen Sie die Sequenz aus dem Medien-Bereich und legen Sie sie in der iNEWS Story ab.






*Diese Aktion können Sie nicht rückgängig machen. Wenn Sie eine andere Sequenz mit Ihrer Story assoziieren möchten, wählen Sie eine neue Sequenz aus und wiederholen Sie den Vorgang.*

Die neue Sequenz wird eine assoziierte Sequenz.

**So entfernen Sie die assoziierte Sequenz aus einer Story:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Story im Fach und wählen Sie dann „Nicht assoziierte Sequenz“.

# Erstellen eines Story-Textsegments

Bei einigen Nachrichten-Storys müssen Sie möglicherweise ein Story-Segment erstellen, das nicht mit Video assoziiert ist. Eine Story könnte beispielsweise Sprechertext enthalten, bevor das Video beginnt. In MediaCentral UX 2.1.2 und höher können Sie ein Story-Segment erstellen, dass keinen Timing-Block in der Sequenz anzeigt.

Sie können mehr als ein Story-Textsegment in einer Sequenz erstellen.



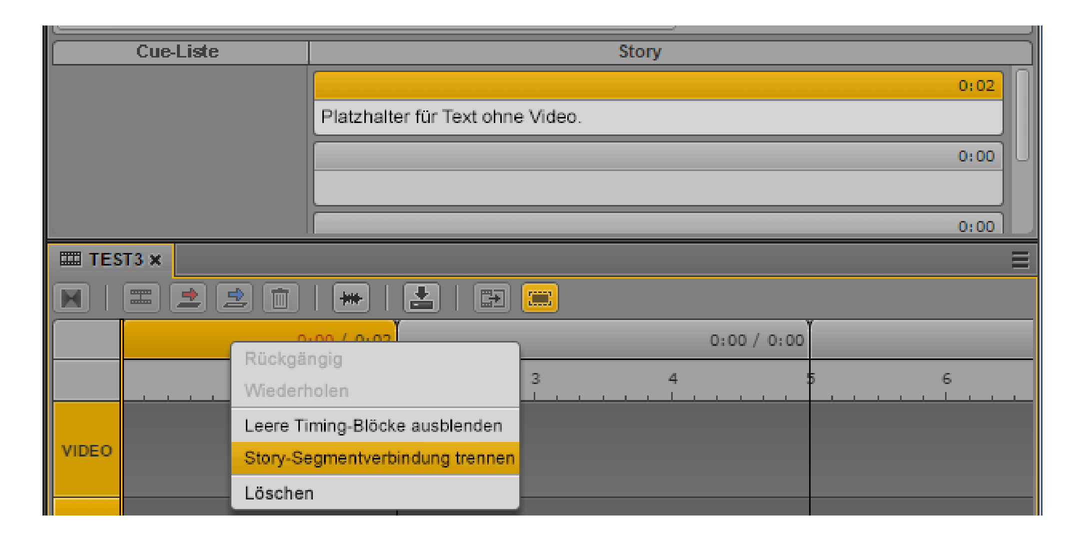
*Die Verbindung eines Story-Segments lässt sich nicht trennen, wenn der entsprechende Timing-Block Video enthält. Die Menüoption ist dann ausgegraut.*

**So erstellen Sie ein Story-Textsegment:**

1. Erstellen Sie ein Story-Segment. Sie können es an einer beliebigen Stelle in der Story platzieren und den Text jetzt oder später hinzufügen.

   In der Sequenz wird ein entsprechender Timing-Block erstellt.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Sequenz-Bereich auf den Kopfbereich des neuen Timing-Blocks und wählen Sie „Story-Segmentverbindung trennen“.



Der Timing-Block wird aus der Sequenz entfernt.

Wenn Sie ein Video- oder Audiosegment in einen Timing-Block erweitern, der entfernt wurde, wird der Timing-Block angezeigt.

**So stellen Sie eine Verbindung von Story-Textsegmenten wieder her:**

- Klicken Sie im Sequenz-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Story-Segmentverbindung wiederherstellen“.

  Durch diese Aktion werden alle Timing-Blöcke angezeigt, die zuvor entfernt wurden.

Alle Änderungen an der Sequenz werden mit ihr gespeichert. Wenn Sie die Verbindung eines Story-Segments trennen und die Sequenz speichern, ist es beim nächsten Öffnen der Sequenz noch immer getrennt.

# Kopieren und Senden von iNEWS Links

Sie können Links zu Storys, Fächern, iNEWS Ordnern, iNEWS Facetten und iNEWS Projekten kopieren und senden. Diese Links sind URLs, die per E-Mail, in Wikis, Dokumenten oder Chat-Nachrichten veröffentlicht werden können. Die Links sind gültig, solange das Element in der iNEWS Datenbank vorhanden ist.

Wenn Sie auf einen iNEWS Link klicken oder ihn in die Adressleiste eines unterstützten Browsers einfügen, wird MediaCentral UX im korrekten Layout und mit der richtigen Assetauswahl geöffnet. Falls Sie nicht angemeldet sind, wird der Anmeldebildschirm eingeblendet. Nach dem Anmelden wird das Linkziel angezeigt.

Sie haben die Wahl zwischen „Link kopieren“ und „Container-Link kopieren“. Mit „Link kopieren“ wird ein Link zum ausgewählten Element erstellt, während Sie mit „Container-Link kopieren“ einen Link zu dem Element, das das ausgewählte Element enthält, erstellen.

**Zum Erstellen einer URL für einen iNEWS Link über den Assets-Bereich haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie in einer iNEWS Liste mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Link kopieren“.
- Wählen Sie in einer iNEWS Liste ein Element aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Link kopieren“ oder „Container-Link kopieren“.

**Um über den Fach-/Story-Bereich oder den Projekt-/Story-Bereich eine URL für einen iNEWS Link zu erstellen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Link kopieren“.
- Wählen Sie ein Element aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Link kopieren“ oder „Container-Link kopieren“.

**Um über den Starten-Bereich eine URL für einen iNEWS Projektlink zu erstellen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie „Link kopieren“.
- Wählen Sie ein Element aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Link kopieren“.

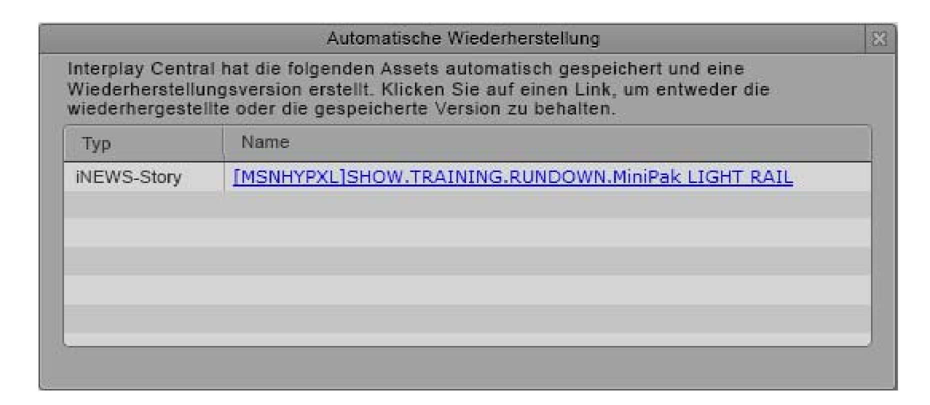
Bei allen diesen Vorgangsweisen wird ein Popup-Dialogfeld geöffnet, das die bereits zum Kopieren markierte URL enthält. Drücken Sie Strg + C (Windows) bzw. Befehl + C (Mac), um den Link zu kopieren, und Strg + V (Windows) bzw. Befehl + V (Mac), um den Link einzufügen.

# Wiederherstellen automatisch gespeicherter Storys

Wenn Sie in MediaCentral UX arbeiten, werden Sequenzen und Storys automatisch alle 60 Sekunden in Ihrem lokalen Windows- oder Mac-System gespeichert. Diese Funktion ist hilfreich, wenn die Verbindung abbricht oder ein Service-Fehler auftritt, oder wenn Sie eine Browser-Session schließen, ohne Ihre Arbeit zu speichern. Diese Funktion ist auch nützlich, wenn Ihr Administrator ein automatisches Session-Timeout festlegt.

Sie können Ihre ungespeicherten Änderungen auf verschiedene Arten wiederherstellen.

- Wenn die Verbindung abbricht oder ein Fehler auftritt und Sie angemeldet bleiben, werden die Editierfunktionen im Fach-/Story-Bereich deaktiviert und das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung wird angezeigt, wie nachfolgend beschrieben.
- Wenn Sie sich nach einem Verbindungsabbruch oder Fehler erneut anmelden müssen, wird das Dialogfeld mit Assets mit ungespeicherten Änderungen angezeigt.



Klicken Sie auf den Assetnamen, um die zuletzt gespeicherte Version zu öffnen. Handelt es sich bei dem Asset um eine Story, zeigt der Fach-/Story-Bereich drei zusätzliche Schaltflächen an:

– Wiederhergestellt: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Wiederherstellungsdatei (aus dem lokalen System) zu öffnen.

– Zuletzt gespeichert: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die zuletzt gespeicherte Datei (aus der Interplay Production Datenbank) zu öffnen.

– Behalten: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die angezeigte Version zu speichern und die andere zu löschen.




Wenn die Story eine Skriptsequenz enthält und der Sequenz-Bereich geöffnet ist, werden die Schaltflächen im Sequenz-Bereich angezeigt.

Sie können zwischen den Versionen umschalten, um sie zu vergleichen und auf „Behalten“ klicken, wenn Sie sich für eine entschieden haben.

- Wenn Sie das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung schließen, ohne ein Asset auszuwählen, können Sie „Automatisch wiederhergestellte Assets“ aus dem Fach-/ Story-Bereichsmenü auswählen, um das Dialogfeld anzuzeigen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn automatisch wiederhergestellte Assets vorhanden sind.



*Die Funktion ist ähnlich für Storys und Sequenzen. Nähere Informationen zur automatischen Speicherung von Sequenzen finden Sie unter* *„Wiederherstellen automatisch gespeicherter Sequenzen“ auf Seite 138**.*



*Falls der Browser abstürzt, die MediaCentral UX Session und die iNEWS Session aber noch aktiv sind, werden iNEWS Storys fünf Minuten lang gesperrt. Die Story kann nicht bearbeitet oder wiederhergestellt werden, solange die Sperre nicht aufgehoben wird oder die MediaCentral UX Session bzw. iNEWS Session beendet wird. Sie können Ihren MediaCentral UX Administrator bitten, die MediaCentral UX Session zu beenden. Dadurch wird die Sperre aufgehoben.*

# 5 Verwenden des Sequenz-Bereichs

In den folgenden Hauptabschnitten wird der Sequenz-Bereich und seine Benutzung beschrieben:



## Anzeigen des Sequenz-Bereichs

Der Sequenz-Bereich wird in den standardmäßigen Cut-, Log- und Story-Layouts angezeigt. In den Cut- und Log-Layouts wird dieser mit einer horizontalen Timeline angezeigt und im Story-Layout mit einer vertikalen Timeline. Bei Bedarf kann die Ausrichtung auch geändert werden (siehe „Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline“ auf Seite 123).

**So zeigen Sie den Sequenz-Bereich an:**

▸ Wählen Sie „Bereiche > Sequenz“.

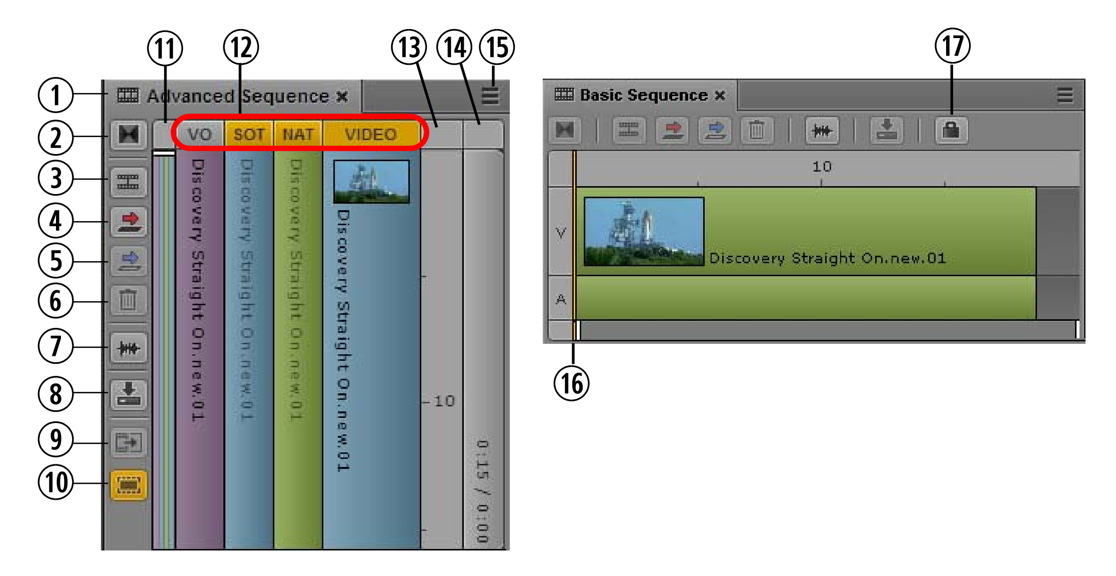
Der Sequenz-Bereich wird in dem Modus und der Ausrichtung geöffnet, in dem bzw. der Sie ihn vor der letzten Abmeldung benutzt haben.

# Der Sequenz-Bereich

Der Sequenz-Bereich enthält die Sequenz-Timeline und andere Steuerelemente, mit denen Sie eine Sequenz erstellen oder bearbeiten. Bei der Sequenz-Timeline haben Sie zwei Optionen zur Auswahl: einfach oder erweitert. Siehe „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 121.

Der Sequenz-Bereich kann mit vertikaler oder horizontaler Timeline angezeigt werden.

In der folgenden Abbildung werden die beiden Timelines und Ausrichtungen sowie die Steuerelemente dargestellt.




Links: vertikale Timeline für eine erweiterte Sequenz. Rechts: horizontale Timeline mit einfacher Sequenz.

| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Sequenz-Bereich-Registerkarte | Bewegen Sie den Mauszeiger über die Registerkarte, um Informationen zur Sequenz anzuzeigen. Siehe „Anzeigen von Sequenzinformationen“ auf Seite 127. |
| 2 | Schaltfläche zum Hinzufügen von Videoüberblendungen | Fügt eine Videoüberblendung hinzu (nur erweiterte Sequenz). Siehe „Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)“ auf Seite 188. |
| 3 | Teilen-Schaltfläche | Teilt ein Segment an der Positionsanzeige in zwei Segmente. Siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 185. |

| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 4 | Überschreiben-Schaltfläche | Führt einen Überschreiben-Schnitt aus. Siehe „Überschreiben-Schnitt in einer einfachen Sequenz“ auf Seite 160 und „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 163. |
| 5 | Ersetzen-Schaltfläche | Führt einen Ersetzen-Schnitt durch. Siehe „Durchführen eines Ersetzen-Schnitts“ auf Seite 167. |
| 6 | „Segment löschen“-Schaltfläche | Löscht das ausgewählte Segment aus der Sequenz. Siehe „Verschieben oder Löschen von Segmenten in der Timeline“ auf Seite 173. |
| 7 | Audio-Bereich-Schaltfläche | Öffnet den Audio-Bereich oder ordnet ihn im Vordergrund an. |
| 8 | Speichern-Schaltfläche | Speichert die Sequenz in der Interplay Production oder Interplay MAM Datenbank. Siehe „Speichern einer Sequenz“ auf Seite 136. |
| 9 | „Erweitern-/Verkleinern“-Schaltfläche | (Nur Skriptsequenz) Erweitert ein Segment über einen Timing-Block hinaus oder verkleinert dieses. Siehe „Erweitern eines Segments in einen anderen Timing-Block“ auf Seite 150. |
| 10 | Leere Timing-Blöcke ein-/ausblenden | (Nur Skriptsequenz) Blendet leere Timing-Blöcke ein bzw. aus. Siehe „Ein- und Ausblenden von leeren Timing-Blöcken“ auf Seite 152. |
| 11 | Sequenz-Zoomleiste | Damit vergrößern Sie einen Abschnitt der Timeline. Zeigt Segmente, Spuren und andere Sequenzinformationen an. Siehe „Verwenden der Sequenz-Zoomleiste“ auf Seite 123. |
| 12 | Spur-Selektoren | Damit wählen Sie eine Spur zum Teilen eines Segments oder für einen Insert- bzw. Überschreiben-Schnitt aus (nur für erweiterte Sequenzen). Siehe<br>• „Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 158<br>• „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 163<br>• „Teilen von Segmenten“ auf Seite 185 |

| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 13 | Timecode-Leiste | Zeigt das Timing für die Sequenz in Stunden, Minuten und Sekunden an, je nach Länge des geladenen Assets. Klicken Sie auf die Timecode-Leiste, um die Positionsanzeige zu ziehen oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Timecode-Leiste, um bestimmte Befehle auszuwählen. |
| 14 | Kopfbereich des Timing-Blocks | (Nur Skriptsequenz) Zeigt die Dauer der aktuell im Timing-Block enthaltenen Medien an, sowie die Dauer des Texts im assoziierten Story-Segment. Siehe „Arbeiten mit Timing-Anzeigen“ auf Seite 145. |
| 15 | Bereichsmenü-Schaltfläche | Stellt Optionen zum Arbeiten mit Sequenzen bereit. |
| 16 | Positionsanzeige | Damit können Sie durch einen Clip oder eine Sequenz scrubben. |
| 17 | Sperren-Schaltfläche | Damit sperren Sie eine Sequenz manuell, damit andere Benutzer diese nicht bearbeiten können. Siehe „Sperren einfacher Sequenzen (Interplay \| MAM)“ auf Seite 156. |

In der folgenden Tabelle werden die Elemente im Bereichsmenü beschrieben.

| Menüelement | Beschreibung |
|---|---|
| Rückgängig | Macht die vorherige Bearbeitung rückgängig. Siehe „Rückgängigmachen und Wiederherstellen einer Aktion im Sequenz-Bereich“ auf Seite 172. |
| Wiederholen | Wiederholt die zuvor rückgängig gemachte Bearbeitung. |
| Speichern unter | Erlaubt das Umbenennen und Speichern einer Sequenz an einem anderen Speicherort. Siehe „Speichern einer Version einer Sequenz“ auf Seite 137. |
| Sequenz speichern | Speichert die Sequenz an ihrem aktuellen Speicherort in der Interplay Production oder Interplay MAM Datenbank. Siehe „Speichern einer Sequenz“ auf Seite 136. |

| Menüelement | Beschreibung |
|---|---|
| Überblendung einfügen | Fügt eine Videoüberblendung hinzu (nur erweiterte Sequenz). Siehe „Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)“ auf Seite 188. |
| Teilen | Teilt ein Segment an der Positionsanzeige in zwei Segmente. Siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 185. |
| Löschen | Löscht das ausgewählte Element (Segment oder Effekt). |
| Start-Timecode ändern | Siehe „Ändern des Start-Timecodes“ auf Seite 190. |
| Leere Timing-Blöcke ein-/ausblenden | (Nur Skriptsegment) Blendet leere Timing-Blöcke ein bzw. aus. Siehe „Ein- und Ausblenden von leeren Timing-Blöcken“ auf Seite 152. |
| Sequenz-Mixdown | Sendet eine Sequenz zum Mixdown. Siehe „Transkodieren von Assets“ auf Seite 230. |
| Audio-Scrubbing | Dient der (De)Aktivierung von Audio-Scrubbing. Ein Häkchen zeigt an, dass Audio-Scrubbing aktiviert ist. Siehe „Aktivieren von Audio-Scrubbing“ auf Seite 190. |
| Ausrichtung | Ermöglicht das Auswählen einer Ausrichtung für die Timeline und Werkzeugleiste (horizontal oder vertikal). Siehe „Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline“ auf Seite 123. |
| Hilfe | Öffnet ein Hilfethema, in dem der Sequenz-Bereich und seine Funktionen beschrieben sind. |



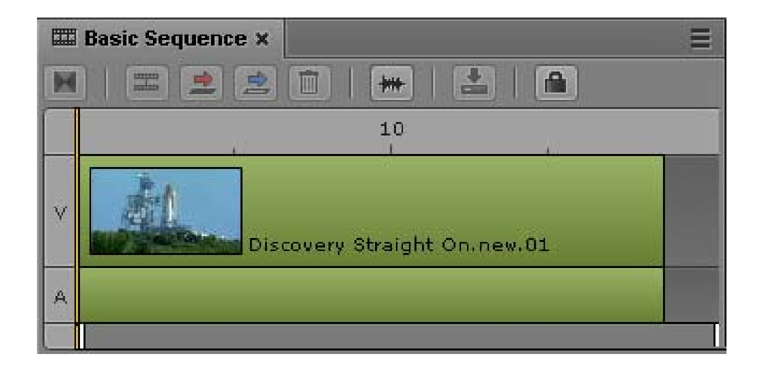
*Der Sequenz-Bereich enthält keine Befehle zum Erstellen einer neuen Sequenz.*

Sie können der Timeline erst Clips hinzufügen, wenn Sie eine Sequenz erstellt oder geladen haben. Siehe „Erstellen einer Sequenz“ auf Seite 128.

# Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen

Wenn Sie im Assets-Bereich eine Sequenz erstellen, können Sie sich zwischen einer einfachen und einer erweiterten Sequenz entscheiden. Interplay Production unterstützt einfache und erweiterte Sequenzen. Interplay MAM unterstützt nur einfache Sequenzen.

- Eine *einfache Sequenz* verfügt über eine Timeline mit einer Videospur und einer Audiospur. Auf dieser einzelnen Audiospur sind alle Quellaudiospuren enthalten. Ein Medienausschnitt, der auf einer Spur in einer Sequenz enthalten ist, wird als *Segment* bezeichnet. Die folgende Illustration zeigt eine einfache Sequenz mit einem Videosegment und einem Audiosegment.




  Eine einfache Sequenz besteht nur aus Schnitten. Sie wird manchmal auch als Schnittliste bezeichnet bzw. in Interplay MAM als EDL (Edit Decision-Liste). Video- oder Audioüberblendungen können nicht zu einer einfachen Sequenz hinzugefügt werden.

  Das Monitoring aller Quellaudiospuren in den Clips, aus denen eine Sequenz zusammengesetzt ist, erfolgt über eine einzelne Pegelanzeige. Sie können festlegen, für welche Kanäle das Monitoring durchgeführt werden soll. Siehe „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 241.

  – Interplay MAM unterstützt einfache Nur-Audio-Sequenzen, die nur eine Audiospur, aber keine Videospur enthalten (siehe „Einfache Nur-Audio-Sequenzen (Interplay | MAM)“ auf Seite 136). Es werden keine einfachen Nur-Video-Sequenzen unterstützt.

  – In Interplay Production werden keine einfachen Nur-Audio- oder Nur-Video-Sequenzen unterstützt.

- Eine *erweiterte Sequenz* verfügt über eine Timeline mit einer Videospur. Standardmäßig verfügt sie über drei Audiospuren namens NAT (Natural Sound), SOT (Sound on Tape) und VO (Voiceover) zur Verwendung in iNEWS Storys. Sie können eine Sequenz erstellen, die mit einer iNEWS Story assoziiert ist, oder eine unabhängige Sequenz erstellen und bearbeiten.

Die Beziehungen zwischen den Segmenten wird in der Timeline durch verschiedene Farben für Segmente dargestellt:

– Video ohne assoziiertes Audio: dunkelblau
– Video mit assoziiertem NAT oder nur NAT: grün
– Video mit assoziiertem SOT, Video mit assoziiertem NAT oder SOT oder nur SOT: hellblau
– VO: lila

Die folgende Abbildung zeigt (von links nach rechts): Video mit NAT und SOT, VO, Video mit NAT sowie reines Video.




Die Bezeichnungen für die Audiospuren können von einem Administrator geändert werden. Auch die Zuweisung der Audiospuren wird durch einen Administrator festgelegt. Sie können sie jedoch ändern. Informationen zum Umbenennen, Zuweisen und Konfigurieren von Audiospuren sowie zum Hinzufügen von Audioüberblendungen finden Sie unter „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 244.

Einer erweiterten Videosequenz können Videoüberblendungen hinzugefügt werden. Siehe „Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)“ auf Seite 188. Audioüberblendungen werden automatisch hinzugefügt. Siehe „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 244.

Interplay Production unterstützt erweiterte Nur-Audio- und Nur-Video-Sequenzen. Siehe „Nur-Audio- und Nur-Video-Sequenzen (Interplay | Production)“ auf Seite 134.

Wenn Sie im Fach-/Story-Bereich eine Sequenz erstellen, wird diese automatisch als erweiterte Sequenz erstellt.



*Einfache Sequenzen können nicht in erweiterte umgewandelt werden und auch der umgekehrte Vorgang ist nicht möglich.*



*Ob Sie eine erweiterte Sequenz in Interplay Production erstellen können, hängt von Ihrer Rolle und der dieser Rolle zugewiesenen Lizenz ab. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie von Ihrem MediaCentral UX Administrator. Interplay MAM unterstützt nur einfache Sequenzen.*

# Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline

Der Sequenz-Bereich kann mit vertikaler oder horizontaler Timeline angezeigt werden. Sie können die Ausrichtung in Ihren Voreinstellungen speichern. Die Auswahl bleibt so lange gespeichert, bis Sie sie ändern oder Ihr Layout zurücksetzen.

Durch Auswählen von „Auto“ wird die Ausrichtung durch die Abmessungen des Timeline-Ausschnitts des Sequenz-Bereichs bestimmt.

- Ist die horizontale Seite kürzer als die vertikale, wird der Sequenz-Bereich mit einer horizontalen Timeline dargestellt.
- Ist die vertikale Seite kürzer als die horizontale, wird der Sequenz-Bereich mit einer vertikalen Timeline dargestellt.

**So wählen Sie die Ausrichtung für die Timeline:**

▶ Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Sequenz-Bereichs, wählen Sie „Ausrichtung“ und danach „Auto“, „Horizontal“ oder „Vertikal“.

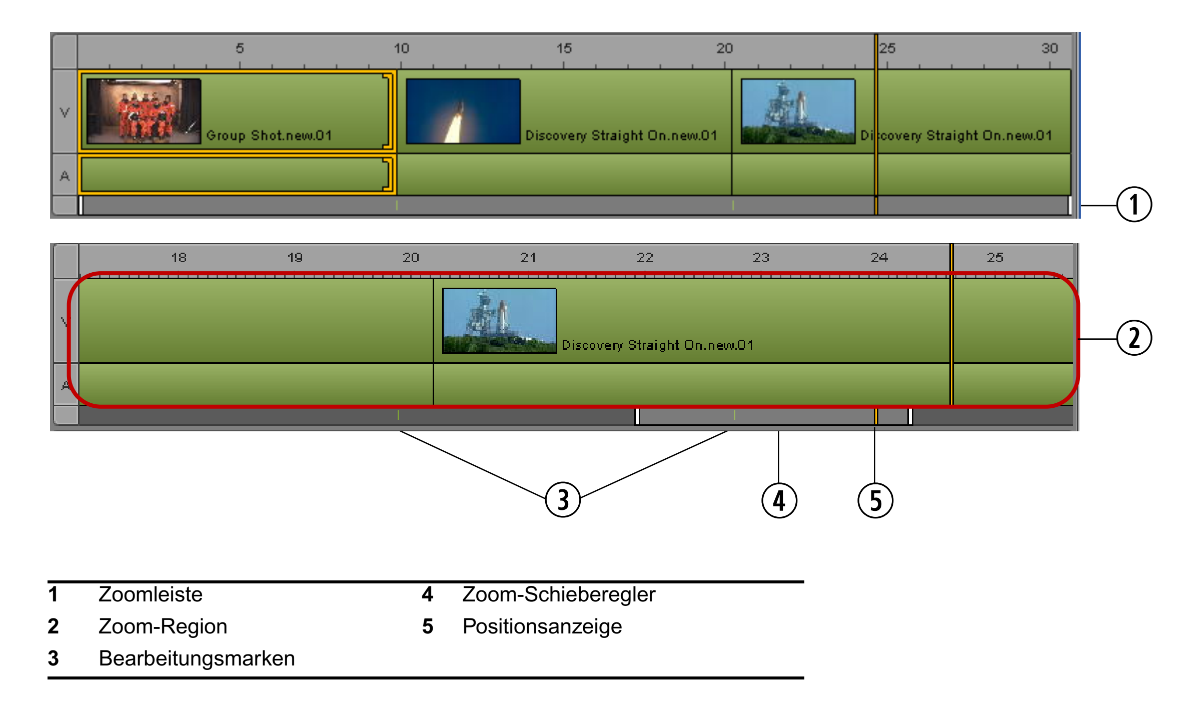
# Verwenden der Sequenz-Zoomleiste

Die Sequenz-Zoomleiste befindet sich unter der Sequenz-Timeline für horizontale Ausrichtung oder links von der Timeline für vertikale Ausrichtung. Sie dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Sequenz-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Sequenzen arbeiten können oder diese präzise bearbeiten können.



*Die Sequenz-Zoomleiste ist ähnlich der Medien-Zoomleiste, die beiden Zoomleisten arbeiten jedoch voneinander unabhängig. Die Medien-Zoomleiste steht Loggern zur Verfügung, die keinen Zugriff auf den Sequenz-Bereich haben.*

Die folgende Abbildung zeigt in der oberen Timeline eine einfache Sequenz, in der die Zoomleiste die gesamte Sequenz anzeigt. Auf der unteren Timeline sehen Sie eine Sequenz, bei der der mittlere Abschnitt vergrößert wurde.

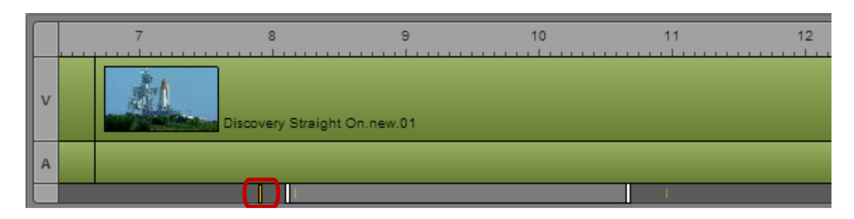



| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Zoomleiste | **4** | Zoom-Schieberegler |
| **2** | Zoom-Region | **5** | Positionsanzeige |
| **3** | Bearbeitungsmarken | | |

Der sichtbare Ausschnitt der Timeline wird als *Zoom-Region* bezeichnet und durch den *Zoom-Schieberegler* dargestellt. Sie können den Zoom-Schieberegler entlang der Zoomleiste ziehen, um eine andere Zoom-Region an einer beliebigen Stelle in der Sequenz anzuzeigen. Die Größe der Zoom-Region bleibt beim Ziehen des Schiebereglers unverändert.

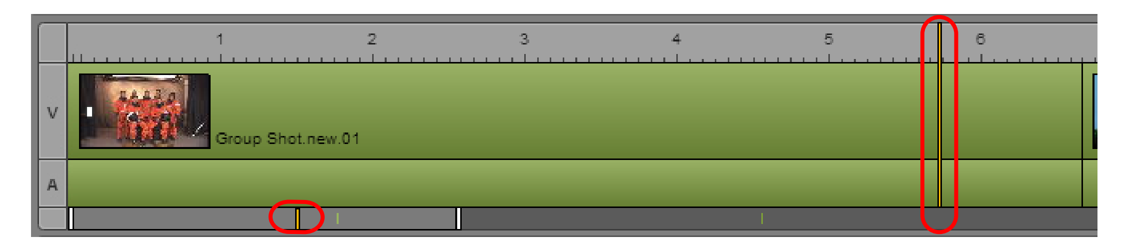
Wenn im Sequenz-Bereich eine einfache Sequenz geladen wird, werden in der Zoomleiste für die Bearbeitungspunkte Marken angezeigt.

Die Zoomleiste verfügt über eine Positionsanzeige, deren Position der Positionsanzeige in der Sequenz- und der Medien-Timeline entspricht. Diese Positionsanzeige ist immer sichtbar. Das kann hilfreich sein, wenn Sie einen Abschnitt der Timeline vergrößert haben, der die Positionsanzeige der Timeline nicht enthält.




Positionsanzeige in der Zoomleiste, aber nicht in der Zoom-Region.

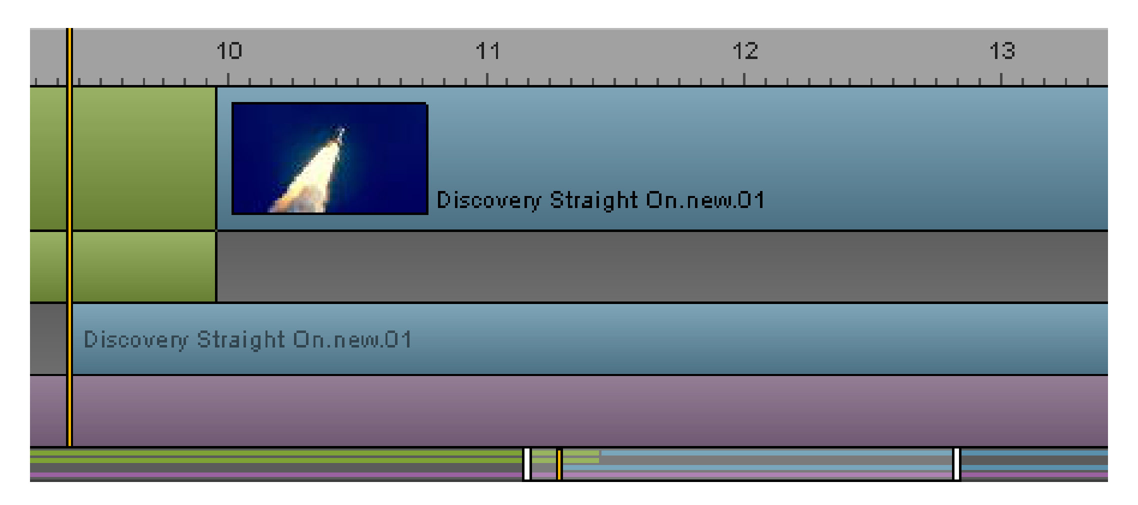
Durch Klicken auf die Positionsanzeige in der Zoomleiste wechseln Sie zu ihrem Gegenstück in der Timeline. Die Zoom-Region verschiebt sich und der Abschnitt der Timeline, der die Positionsanzeige enthält, wird vergrößert.




Positionsanzeige in der Zoomleiste und in der Zoom-Region.

Sie können an eine beliebige Stelle in der Zoomleiste klicken, um die Zoom-Region nach links oder rechts zu verschieben. Auf diese Weise können Sie durch die Sequenz blättern.

Wenn eine erweiterte Sequenz geladen ist, stellt die Zoomleiste die Sequenz als Abfolge farbiger Leisten dar. Diese Darstellung ist sozusagen eine Minikarte, die den Inhalt der Video- und der Audiospuren der Sequenz abbildet. Diese farbigen Leisten helfen Ihnen bei der Navigation durch die Sequenz.




Die Zoomleiste zeigt farbige Leisten an, die dem Inhalt auf den Spuren der Sequenz entspricht.

**Sie haben folgende Möglichkeiten, einen Abschnitt der Sequenz-Timeline zu vergrößern oder zu verkleinern:**

- Ziehen Sie an den Griffen des Schiebereglers. Der Mauszeiger wechselt zu einem Doppelpfeil, während Sie ihn über einen Schiebereglergriff bewegen und ihn auswählen.

  Zoom-Schiebereglergriffe, rechter Griff ist ausgewählt.

  Die Zoom-Region wird symmetrisch vergrößert bzw. verkleinert, sofern nicht ein Ende der Sequenz erreicht wird. Wenn Sie nur an einem Ende ziehen möchten, klicken und ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste.

- Drücken Sie im aktiven Sequenz-Bereich die Pfeiltaste nach unten, um die Ansicht um 50 % zu vergrößern, und die Pfeiltaste nach oben, um die Ansicht um 50 % zu verkleinern. Drücken Sie Ctrl + Pfeil nach oben, um den Zoompegel zurückzusetzen und die gesamte Sequenz anzuzeigen.

# Anzeigen von Sequenzinformationen

Zu einer im Sequenz-Bereich geladenen Sequenz können Sie den Namen, das Format und andere Details anzeigen.

**So zeigen Sie Sequenzinformationen an:**

- Bewegen Sie den Mauszeiger über die Sequenz-Bereich-Registerkarte.

In der folgenden Tabelle werden die verfügbaren Informationen beschrieben, die Sie für Interplay Production anzeigen können.

| Element | Beschreibung |
|---|---|
| Name | Assetname, der in der Interplay Production Datenbank angezeigt wird |
| Format | 30i NTSC<br>25i PAL, 25p PAL<br>720p/25, 720p/29,97, 720p/50, 720p/59,94<br>1080i/59,94, 1080i/50<br>1080p/25, 1080p/29,97 |
| Seitenverhältnis | 4:3<br>16:9 |
| Rasterauflösungen: | 720x486<br>720x592<br>1280x720<br>1920x1080 |

In der folgenden Tabelle werden die verfügbaren Informationen beschrieben, die Sie für einfache Interplay MAM Sequenzen anzeigen können.

| Element | Beschreibung |
|---|---|
| Name | Der Name der einfachen Sequenz, der in der Interplay MAM Datenbank angezeigt wird. |
| Typ | Typ der Sequenz: Video oder Audio. Dieser wurde beim Erstellen der Sequenz definiert und kann nicht geändert werden. |

| Element | Beschreibung |
|---|---|
| Frame Rate<br>Sample Rate | Framerate einer Videosequenz oder Samplerate einer Audiosequenz. Diese wurde beim Erstellen der Sequenz definiert. |
| Rechte | Nutzungsrechte der Sequenz:<br>Frei nutzbar<br>Noch nicht bewertet<br>Muss teilweise lizenziert werden<br>Enthält beschränkte Teile<br>Die Nutzungsrechte für die gesamte Sequenz werden vom beschränkendsten Nutzungsrecht für ein Segment in der Sequenz festgelegt. |
| Dauer | Wird automatisch berechnet, wenn Sie Segmente hinzufügen oder entfernen oder die Segmentlänge ändern. |
| Anzahl der Segmente | Wird automatisch berechnet, wenn Sie Segmente hinzufügen oder entfernen. |
| Hinweis | Wird angezeigt, wenn Sie eine schreibgeschützte einfache Sequenz öffnen und informiert Sie über den Grund des Schreibschutzes: aufgrund von Interplay MAM Zugriffsregeln oder weil es sich um eine externe Sequenz handelt. |

# Erstellen einer Sequenz

Sie können eine Sequenz in MediaCentral UX erstellen und sie als Asset in der Interplay Production oder Interplay MAM Datenbank speichern. Sie können auch eine Sequenz erstellen und sie mit einer iNEWS Story assoziieren. In diesem Fall wird die Sequenz als *Skriptsequenz* bezeichnet.

Beachten Sie Folgendes:

- Bevor Sie der Sequenz-Timeline Clips hinzufügen können, müssen Sie eine Sequenz erstellen und im Sequenz-Bereich laden.
- Es ist möglich, einige Sequenztypen, die in anderen Avid Anwendungen erstellt wurden, zu öffnen und zu bearbeiten. Siehe „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ auf Seite 140.

- In MediaCentral UX erstellte Interplay Production Sequenzen können in Avid Symphony, Media Composer und NewsCutter geöffnet und bearbeitet werden. Einfache Sequenzen (Schnittlisten) aus Interplay Production können auch in Interplay Assist geöffnet und bearbeitet werden.

  Einfache Sequenzen aus Interplay MAM können in Interplay MAM Desktop geöffnet und bearbeitet werden.
- Ob Sie eine erweiterte Sequenz in Interplay Production erstellen können, hängt von Ihrer Rolle und der dieser Rolle zugewiesenen Lizenz ab. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie von Ihrem MediaCentral UX Administrator. Interplay MAM unterstützt nur einfache Sequenzen.
- In Interplay Production Sequenzen wird das Videoformat durch den ersten Clip, den Sie der Sequenz hinzufügen, bestimmt. Weitere Clips müssen dasselbe Videoformat besitzen wie der erste Clip. Es gibt einen speziellen Fall, in dem Sie ein Voiceover vor dem Hinzufügen von Video aufnehmen. Siehe „Aufnehmen eines Voiceover“ auf Seite 253.
- Für Interplay MAM Sequenzen wird die Ziel-Framerate bei der Erstellung der einfachen Sequenz definiert, Sie können jedoch Clips mit einer anderen Framerate hinzufügen.

Informationen dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten:

- „Erstellen einer Interplay | Production Sequenz“ auf Seite 129
- „Regeln für das Erstellen einer Skriptsequenz (Interplay | Production)“ auf Seite 132
- „Mit Storys assoziierte Sequenzen in Instinct und NewsCutter“ auf Seite 133
- „Nur-Audio- und Nur-Video-Sequenzen (Interplay | Production)“ auf Seite 134
- „Erstellen einer Interplay | MAM Sequenz“ auf Seite 134
- „Einfache Nur-Audio-Sequenzen (Interplay | MAM)“ auf Seite 136

## Erstellen einer Interplay | Production Sequenz

Für das Erstellen einer Interplay Production Sequenz gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Erstellen Sie eine Sequenz in der Interplay Production Datenbank, ohne sie im Sequenz-Bereich zu laden oder bei geschlossenem Sequenz-Bereich. Nutzen Sie diese Vorgehensweise zum Erstellen einer „Platzhalter“-Sequenz zur späteren Bearbeitung.
- Erstellen und bearbeiten Sie eine Sequenz im Sequenz-Bereich und speichern Sie sie. Nutzen Sie diese Vorgehensweise zum Erstellen einer Sequenz unabhängig von einer iNEWS Story.
- Erstellen Sie eine mit einer iNEWS Story assoziierte Sequenz, bearbeiten Sie sie im Sequenz-Bereich und speichern Sie sie.



*Weitere Informationen zum Assoziieren von Sequenzen mit iNEWS Storys finden Sie unter* *„Assoziieren einer Sequenz mit einer Story“ auf Seite 108.*

**So erstellen Sie eine neue Sequenz in der Interplay Production Datenbank:**

1. Navigieren Sie auf der Assets-Registerkarte in den Ordner, in dem Sie die Sequenz erstellen möchten.



*Durch Auswählen eines Ordners allein wird keine Sequenz in dem Ordner erstellt.*

2. Wählen Sie auf der Assets-Bereich-Registerkarte „Einfache Sequenz erstellen“ oder „Erweiterte Sequenz erstellen“.

   Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird im Assets-Bereich eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ angezeigt und orange hervorgehoben. (Um sie zu sehen, müssen Sie gegebenenfalls nach unten scrollen.) Falls bereits eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ vorhanden ist, wird an den Sequenznamen „01“ angehängt und die Ziffer wird für jede neue Sequenz um eins erhöht (Neue.Sequenz.02 und so weiter).

   Der Sequenzname erscheint so lange grau und kursiv, bis der Sequenz Online-Medien hinzugefügt werden und die Sequenz gespeichert wird.

   Sie können diese Vorgehensweise zum Erstellen einer „Platzhalter“-Sequenz zur späteren Bearbeitung nutzen.

3. Zum Umbenennen der Sequenz im Assets-Bereich haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

   - Wählen Sie die Sequenz aus, klicken Sie auf ihren Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie die Sequenz aus und drücken Sie F2 (Windows) bzw. die Eingabetaste (Mac).

   Später können Sie die Sequenz bearbeiten, indem Sie den Sequenz-Bereich öffnen und auf die Sequenz doppelklicken.

**So erstellen, bearbeiten und speichern Sie eine Sequenz in der Interplay Production Datenbank:**

1. Wählen Sie „Bereiche > Sequenz“, um den Sequenz-Bereich zu öffnen.
2. Navigieren Sie auf der Assets-Registerkarte in den Ordner, in dem Sie die Sequenz erstellen möchten.



*Durch Auswählen eines Ordners allein wird keine Sequenz in dem Ordner erstellt.*

3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Assets-Bereichs und wählen Sie „Einfache Sequenz erstellen“ oder „Erweiterte Sequenz erstellen“.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird im Assets-Bereich eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ angezeigt und orange hervorgehoben. (Um sie zu sehen, müssen Sie gegebenenfalls nach unten scrollen.) Falls bereits eine Sequenz namens „Neue.Sequenz“ vorhanden ist, wird an den Sequenznamen „01“ angehängt und die Ziffer wird für jede neue Sequenz um eins erhöht (Neue.Sequenz.02 und so weiter).

Der Sequenzname erscheint so lange grau und kursiv, bis der Sequenz Online-Medien hinzugefügt werden und die Sequenz gespeichert wird.

4. Zum Umbenennen der Sequenz im Assets-Bereich haben Sie die folgenden Möglichkeiten:
   - Wählen Sie die Sequenz aus, klicken Sie auf ihren Namen und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie die Sequenz aus, drücken Sie F2 (Windows) oder die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.
5. Bearbeiten Sie die Sequenz.

   Siehe „Bearbeiten einer Sequenz“ auf Seite 156.
6. Speichern Sie die Sequenz, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
   - Klicken Sie in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Speichern-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz speichern“.
   - Wenn sich der Bearbeitungsfokus auf dem Sequenz-Bereich befindet, drücken Sie Strg + S (Windows) bzw. Befehl + S (Mac).

   Damit der grau und kursiv dargestellte Sequenzname in der Standardschriftart angezeigt wird, müssen Sie im Assets-Bereich auf die Aktualisieren-Schaltfläche klicken.

**So erstellen, bearbeiten und speichern Sie eine mit einer Story assoziierte Interplay Production Sequenz:**

1. Öffnen Sie im Fach-/Story-Bereich eine Story.
2. Öffnen Sie den Sequenz-Bereich.
3. Klicken Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche.




Beim Namen der Sequenz im Sequenz-Bereich und im Medien-Bereich wird der Name der geöffneten Story angezeigt.

Durch Klicken auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche wird, falls er geschlossen ist, der Medien-Bereich automatisch geöffnet.

Falls Sie den Namen der Story später ändern und auch den Namen der Sequenz ändern möchten, müssen Sie die Sequenz im Assets-Bereich umbenennen. Um im Assets-Bereich schnell auf die Sequenz zugreifen zu können, sollten Sie sich vergewissern, dass die Sequenz im Medien-Bereich geladen ist. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

4. Bearbeiten Sie die Sequenz.

   Siehe „Bearbeiten einer Sequenz“ auf Seite 156.

   Wenn Sie der Sequenz den ersten Clip hinzufügen, wird eine Meldung eingeblendet, die Sie darüber informiert, dass eine neue Sequenz erstellt wird. MediaCentral UX aktiviert eine iNEWS Bearbeitungssperre, erstellt und speichert die Sequenz am Skriptsequenz-Speicherort und speichert die Sequenz-ID gemeinsam mit der Story.



*Der Speicherort für Skriptsequenzen wird vom MediaCentral UX Administrator in den MediaCentral UX Systemeinstellungen im „Interplay Production“-Abschnitt festgelegt.*

5. Speichern Sie die Sequenz, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

   - Klicken Sie in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Speichern-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz speichern“.
   - Wenn sich der Bearbeitungsfokus auf dem Sequenz-Bereich befindet, drücken Sie Strg + S (Windows) bzw. Befehl + S (Mac).

   Die Sequenz wird am Skriptsequenz-Speicherort gespeichert.

   Um die Sequenz im Assets-Bereich sehen zu können, müssen Sie gegebenenfalls auf die Aktualisieren-Schaltfläche klicken.

## Regeln für das Erstellen einer Skriptsequenz (Interplay | Production)

Beachten Sie die folgenden Regeln, wenn Sie eine Sequenz erstellen, die Sie mit einer Story assoziieren möchten (diese wird als *Skriptsequenz bezeichnet):*

- Wenn Sie eine neue Sequenz erstellen, die Sie mit einer Story assoziieren möchten, öffnen Sie zuerst den Sequenz-Bereich und klicken Sie anschließend auf die „Sequenz öffnen“ -Schaltfläche, um die Sequenz mit der Story zu assoziieren.



(ICAJ-2535) Wenn eine Story keine assoziierte Sequenz enthält und der Sequenz-Bereich nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die „Sequenz öffnen"-Schaltfläche, um den Sequenz-Bereich zu öffnen. Der Bereich trägt die Bezeichnung „Sequenz". Zum Erstellen einer Sequenz, die mit einer Story assoziiert ist, klicken Sie erneut auf die „Sequenz öffnen" -Schaltfläche. Der Sequenz-Bereich ist mit dem Titel der Story benannt.

- Sie können keine Sequenz für eine Story erstellen, wenn die Story keinen Titel (Slug) trägt.
- Wenn die „Sequenz automatisch laden"-Option aktiviert ist, können Sie eine Sequenz erstellen, indem Sie den Sequenz-Bereich öffnen und auf die „Sequenz öffnen"-Schaltfläche klicken oder zu einer Story navigieren, die bereits einen Titel trägt.
- Wenn die „Sequenz automatisch laden"-Option deaktiviert ist, müssen Sie eine Sequenz erstellen, indem Sie den Sequenz-Bereich öffnen und auf die „Sequenz öffnen"-Schaltfläche klicken.
- Die Sequenz wird erst in der Interplay Production Datenbank erstellt, wenn Sie den ersten Clip in den Sequenz-Bereich ziehen.
- Sie können erst dann eine Sequenz an ein Playback-Gerät senden, wenn eine Video-ID vorhanden ist.



*Weitere Informationen zum Assoziieren von Sequenzen mit iNEWS Storys finden Sie unter „Assoziieren einer Sequenz mit einer Story" auf Seite 108.*

## Mit Storys assoziierte Sequenzen in Instinct und NewsCutter

MediaCentral UX unterstützt das Anzeigen und Bearbeiten von Sequenzen, die mit einer Story in Avid Instinct assoziiert wurden. In MediaCentral UX bearbeitete Sequenzen können nach ihrer Bearbeitung nicht in Avid Instinct angezeigt werden.

MediaCentral UX unterstützt nicht das Anzeigen und Bearbeiten von Sequenzen, die mit einer Story im Nachrichtenredaktions-Tool NewsCutter assoziiert sind. Die Sequenz wird als Produktions-Cue angezeigt, aber nicht im Sequenz-Bereich geöffnet. Sie können die Sequenz aus der Interplay Production Datenbank im Assets-Bereich öffnen und nach den gleichen Regeln bearbeiten wie andere in Avid Editing-Anwendungen erstellte Sequenzen (siehe „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich" auf Seite 140).

## Nur-Audio- und Nur-Video-Sequenzen (Interplay | Production)

Sie können eine erweiterte reine Videosequenz (Videospur ohne Audio) oder eine erweiterte reine Audiosequenz (Voiceover-Spur ohne Video) erstellen und bearbeiten. Für reine Video- oder Audiosequenzen gibt es jedoch kein Unterstützung von „Senden an Playback“ und anderen Workflows. Der Vorgang schlägt fehl und folgende Fehlermeldung wird angezeigt: „Remote STP process failed: Audio resolution selected but not found (in „wait mixdown“ phase)“

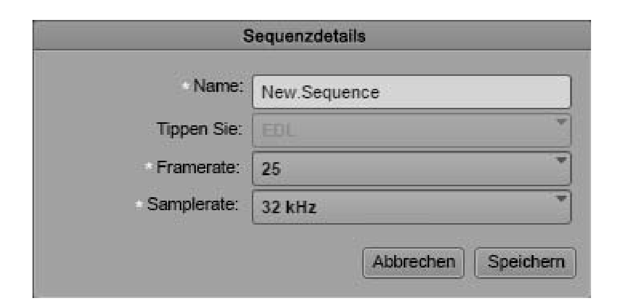
Fügen Sie der Sequenz eine leere Audiospur oder Videospur hinzu, um die Sequenz an ein Playback-Gerät zu senden.

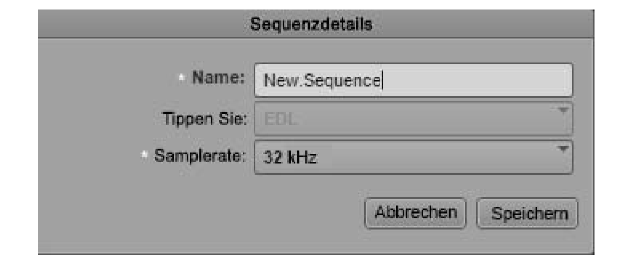
## Erstellen einer Interplay | MAM Sequenz

**So erstellen, bearbeiten und speichern Sie eine einfache Sequenz in der Interplay MAM Datenbank:**

1. Wählen Sie „Bereiche > Sequenz“, um den Sequenz-Bereich zu öffnen.
2. Wählen Sie auf der Assets-Registerkarte den Ordner, in dem Sie die Sequenz erstellen möchten.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Einfache Sequenz erstellen“ oder „Einfache Sequenz erstellen (Nur-Audio)“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Einfache Sequenz erstellen“ oder „Erweiterte Sequenz erstellen (Nur-Audio)“.

   Das Sequenzdetails-Dialogfeld wird geöffnet. Wenn Sie „Einfache Sequenz erstellen“ gewählt haben, enthält das Dialogfeld ein Frame Rate-Menü und ein Sample Rate-Menü. Wenn Sie „Einfache Sequenz erstellen (Nur-Audio)“ ausgewählt haben, wird das Frame Rate-Menü nicht angezeigt. Die folgenden Abbildungen zeigen beide Versionen des Sequenzdetails-Dialogfelds.



4. Geben Sie in das Name-Feld einen Namen für die einfache Sequenz ein.

   Wenn Sie keinen Namen angeben, erhält eine neue einfache Sequenz den Namen „Neue.Sequenz“. Falls bereits eine einfache Sequenz namens „Neue.Sequenz“ vorhanden ist, wird an den Sequenznamen „01“ angehängt und die Ziffer wird für jede neue einfache Sequenz um eins erhöht (Neue.Sequenz.02 und so weiter).

5. (Option) Wählen Sie den Typ der einfachen Sequenz aus der Typ-Liste aus.
6. Sie haben folgende Möglichkeiten, um die Framerate des Videos zu definieren:
   - Wählen Sie eine vordefinierte Ziel-Framerate aus der Frame Rate-Liste.
   - Geben Sie in das Frame Rate-Listenfeld einen Wert größer als 0 ein, um eine benutzerdefinierte Framerate festzulegen.
7. Sie haben folgende Möglichkeiten, um die Samplerate des Audios zu definieren:
   - Wählen Sie aus der Sample Rate-Liste eine vordefinierte Samplerate aus.
   - Geben Sie in das Sample Rate-Listenfeld einen Wert größer als 0 ein, um eine benutzerdefinierte Samplerate festzulegen.
8. Klicken Sie auf „Speichern“.

   Die neue einfache Sequenz wird im ausgewählten Ordner angezeigt.

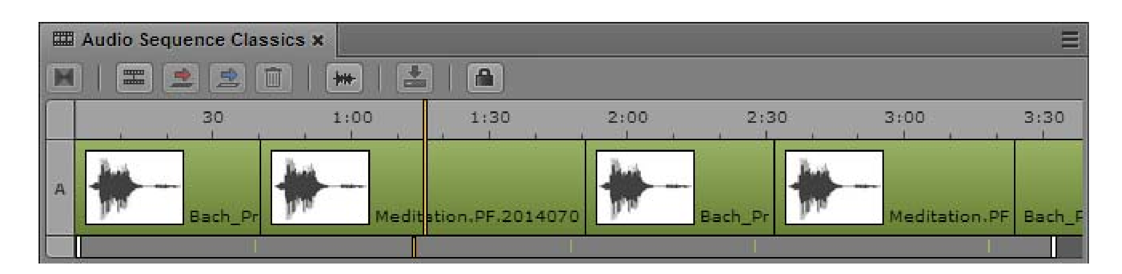
9. Doppelklicken Sie auf die einfache Sequenz, um sie im Sequenz-Bereich zu öffnen.
10. Bearbeiten Sie die Sequenz.

    Siehe „Bearbeiten einer Sequenz“ auf Seite 156.

11. Speichern Sie die Sequenz, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
    - Klicken Sie in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Speichern-Schaltfläche.
    - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz speichern“.
    - Wenn sich der Bearbeitungsfokus auf dem Sequenz-Bereich befindet, drücken Sie Strg + S (Windows) bzw. Befehl + S (Mac).

## Einfache Nur-Audio-Sequenzen (Interplay | MAM)

Sie können eine einfache Nur-Audio-Sequenz in der Interplay MAM Datenbank erstellen und speichern. Eine einfache Nur-Audio-Sequenz ist eine einfache Sequenz ohne Videospur, aber mit nur einer Audiospur.




Wenn Sie die einfache Nur-Audio-Sequenz erstellen, bietet eine Vorauswahl folgende Samplerates: 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz und 192 kHz. Zusätzlich zu diesen Werten können Sie andere Samplerates („benutzerdefiniert“) definieren, indem Sie eine Zahl größer als 0 eingeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen einer Interplay | MAM Sequenz“ auf Seite 134.

Beachten Sie Folgendes:

- Die Samplerate wird nicht bewertet, daher können Sie einfache Nur-Audio-Sequenzen mit gemischten Samplerates erstellen.
- Sie können nur Segmente aus einem Audio-Asset zu einer einfachen Nur-Audio-Sequenz hinzufügen.
- Ihnen stehen die gleichen Bearbeitungsoptionen wie für einfache Sequenzen mit einer Video- und Audiospur zur Verfügung: Trimmen, Teilen, Überschreiben, Ersetzen und Löschen.
- Sie können zudem einfache Nur-Audio-Sequenzen in Interplay MAM Desktop öffnen und bearbeiten.

# Speichern einer Sequenz

Wenn Sie mit einer Sequenz arbeiten, die mit keiner Story assoziiert ist, wird die Sequenz an dem Ort gespeichert, den Sie beim Erstellen der Sequenz im Assets-Bereich ausgewählt haben. Um eine andere Version der Sequenz mit einem anderen Namen oder an einem anderen Ort zu speichern, benutzen Sie die „Speichern unter“-Funktion. Siehe „Speichern einer Version einer Sequenz“ auf Seite 137.

Wenn Sie mit einer Sequenz arbeiten, die mit einer Story assoziiert ist, und Sie die Sequenz über den Sequenz-Bereich speichern, ist die Story automatisch gespeichert.



*Wenn Sie eine Story über den Story-Bereich speichern, müssen Sie die Sequenz manuell speichern.*

Der Speicherort für Skriptsequenzen wird vom MediaCentral UX Administrator in den MediaCentral UX Systemeinstellungen im „Interplay Production“-Abschnitt festgelegt. Der Standardpfad lautet Projects/iNEWSsequences/*Datum*.

Beim Speichern einer Sequenz werden auch die Marken in der Sequenz automatisch gespeichert.



*Sie können eine Sequenz im Assets-Bereich mit Hilfe der Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Befehle verschieben oder kopieren.*

**Zum Speichern einer Sequenz haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Speichern-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sequenz speichern“.
- Wenn sich der Bearbeitungsfokus auf dem Sequenz-Bereich befindet, drücken Sie Strg + S (Windows) bzw. Befehl + S (Mac).

Wenn Sie versuchen, eine geänderte, nicht gespeicherte Sequenz zu schließen, wird das „Änderungen speichern“-Dialogfeld eingeblendet und Sie werden gefragt, ob Sie Ihre Änderungen speichern möchten.

# Speichern einer Version einer Sequenz

Mithilfe der „Speichern unter“-Funktion erstellen und speichern Sie eine Sequenzversion mit einem unterschiedlichen Namen. Sie können die Sequenz auch an einem anderen Ort speichern. Die neue Sequenz wird in der Interplay Production Datenbank als Duplikat behandelt und kann unabhängig vom Original bearbeitet werden.



*Die Funktion „Speichern unter“ wird für Interplay MAM Sequenzen in MediaCentral UX 2.1 nicht unterstützt.*



*Sie können eine Sequenz im Assets-Bereich mit Hilfe der Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Befehle verschieben oder kopieren.*

**So speichern Sie eine Version einer Sequenz:**

1. Klicken Sie im Sequenz-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Speichern unter“.

   Das „Interplay-Ordner auswählen“-Dialogfeld wird geöffnet.

2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die Sequenz speichern möchten.

3. Benennen Sie die Sequenz um.

   Wenn die Sequenz den gleichen Namen wie eine Sequenz im ausgewählten Ordner hat, ist die Speichern-Schaltfläche ausgegraut. Sie müssen die Sequenz umbenennen oder sie in einem anderen Ordner speichern.

4. Klicken Sie auf „Speichern“.

   Die Sequenz wird unter dem neuen Namen gespeichert. Dieser Name ist mit der geöffneten Sequenz assoziiert, die unter dem neuen Namen gespeichert wird, wenn Sie sie das nächste Mal speichern.

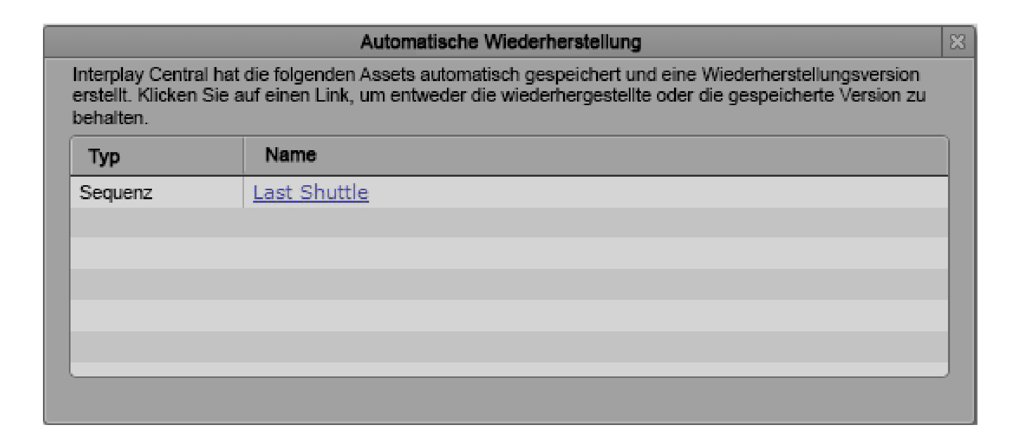
   Um eine Sequenz mit dem ursprünglichen Namen zu bearbeiten und zu speichern, müssen Sie die Originalsequenz öffnen und mit ihrem Originalnamen speichern. Sie können die „Speichern unter“-Funktion nicht zum Überschreiben einer bereits gespeicherten Sequenz verwenden.

# Wiederherstellen automatisch gespeicherter Sequenzen

Wenn Sie in MediaCentral UX arbeiten, werden Sequenzen und Storys automatisch alle 60 Sekunden in Ihrem lokalen Windows- oder Mac-System gespeichert. Diese Funktion ist hilfreich, wenn die Verbindung abbricht oder ein Service-Fehler auftritt, oder wenn Sie eine Browser-Session schließen, ohne Ihre Arbeit zu speichern. Diese Funktion ist auch nützlich, wenn Ihr Administrator ein automatisches Session-Timeout festlegt.

Sie können Ihre ungespeicherten Änderungen auf verschiedene Arten wiederherstellen.

- Wenn die Verbindung abbricht oder ein Fehler auftritt und Sie angemeldet bleiben, werden die Editierfunktionen im Sequenz-Bereich deaktiviert und das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung wird angezeigt, wie nachfolgend beschrieben.
- Wenn Sie sich nach einem Verbindungsabbruch oder Fehler erneut anmelden müssen, wird das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung angezeigt, in dem Assets mit ungespeicherten Änderungen aufgeführt sind.

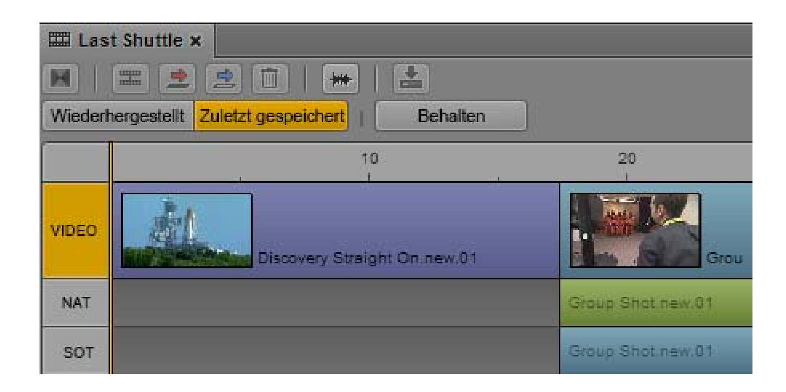


Klicken Sie auf den Assetnamen, um die zuletzt gespeicherte Version zu öffnen. Handelt es sich bei dem Asset um eine Sequenz, werden im Sequenz-Bereich drei zusätzliche Schaltflächen angezeigt:

– Wiederhergestellt: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Wiederherstellungsdatei (aus dem lokalen System) zu öffnen.

– Zuletzt gespeichert: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die zuletzt gespeicherte Datei (aus der Interplay Production oder Interplay MAM Datenbank) zu öffnen.

– Behalten: Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die angezeigte Version zu speichern und die andere zu löschen.




Sie können zwischen den Versionen umschalten, um sie zu vergleichen und auf „Behalten“ klicken, wenn Sie sich für eine entschieden haben.

- Wenn Sie das Dialogfeld zur automatischen Wiederherstellung schließen, ohne ein Asset auszuwählen, können Sie „Automatisch wiederhergestellte Assets“ aus dem Sequenz-Bereichsmenü auswählen, um das Dialogfeld anzuzeigen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn automatisch wiederhergestellte Assets vorhanden sind.



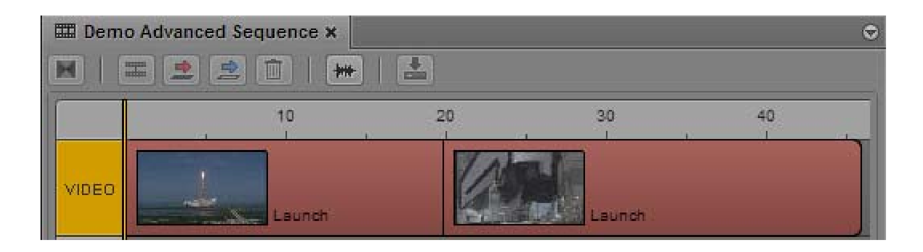
*Die Funktion ist ähnlich für Storys und Sequenzen. Nähere Informationen zur automatischen Speicherung von Storys finden Sie unter* *„Wiederherstellen automatisch gespeicherter Storys“ auf Seite 113.*

# Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich

MediaCentral UX erlaubt das Öffnen und Bearbeiten von Sequenzen, die Sie in MediaCentral UX, Avid Editing-Anwendungen, Interplay Assist, Avid Instinct und Interplay MAM Desktop erstellt haben.

Welche Sequenzen Sie wiedergeben und bearbeiten können, ist durch den Sequenztyp beschränkt. Einige Regeln zu Bearbeitung und Wiedergabe sind:

- Wenn die Sequenz nur Schnitte enthält (beispielsweise eine Schnittliste), wird sie im Medien-Bereich zur Wiedergabe geöffnet und kann im Sequenz-Bereich bearbeitet werden. Sie können in einer nur aus Schnitten bestehenden Sequenz die Kameraperspektive und die Audio-Zuordnung für Gruppenclips auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Gruppenclips“ auf Seite 257.
- Wenn die Sequenz Effekte enthält, die vom Playback Service unterstützt werden (etwa Video- oder Audioüberblendungen), die jedoch nicht in MediaCentral UX erstellt wurde, wird sie zur Wiedergabe im Medien-Bereich geöffnet. Die Sequenz wird auch im Sequenz-Bereich geöffnet, kann aber nicht bearbeitet werden. Die Videospur wird dunkelrot dargestellt, um sie als nicht editierbar zu kennzeichnen.




- Wenn die Sequenz nicht gerenderte Effekte enthält, die der Player nicht unterstützt, wird im Player eine Fehlermeldung angezeigt. Die im Sequenz-Bereich geöffnete Sequenz ist nicht editierbar.
- Wurden alle Effekte gerendert, wird die Sequenz im Medien-Bereich zur Wiedergabe geöffnet. Die im Sequenz-Bereich geöffnete Sequenz ist nicht editierbar.
- Aus einer nicht editierbaren Sequenz können keine Subclips erstellt werden.
- Sie können einer nicht editierbaren Sequenz Marken hinzufügen, Markentext bearbeiten und die Marken zusammen mit der Sequenz abspeichern, sofern Sie über die entsprechenden Berechtigungen verfügen. Siehe „Funktionsweise von Marken und Beschränkungen“ auf Seite 303.

- Wenn Sie eine Sequenz aus einer Interplay Production Datenbank öffnen, jedoch nicht über eine Rolle mit Lese- bzw. Schreibberechtigung verfügen, wird die Sequenz schreibgeschützt geöffnet. Sie können die Sequenz wiedergeben, aber nicht bearbeiten oder speichern.
- Wenn Sie eine Sequenz in einer Interplay MAM Datenbank öffnen, für die Sie keine Schreibberechtigung haben oder die eine externe Sequenz darstellt, wird die Sequenz als schreibgeschützt geöffnet. Sie können die Sequenz wiedergeben, aber nicht bearbeiten oder speichern.
- Interplay MAM Sequenzen, die in Interplay MAM Desktop bearbeitet werden, können Kommentare für einzelne Segmente enthalten. Diese Kommentare werden auch in der Timeline des Sequenz-Bereichs angezeigt.




- Weitere Informationen zur Wiedergabe von Sequenzen finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 208.

**So öffnen Sie eine vorhandene Sequenz im Sequenz-Bereich:**

- Doppelklicken Sie entweder im Assets-Bereich, im Suchfenster-Bereich, im Schnellsuche-Bereich oder im Aufgaben-Bereich auf eine Sequenz.

  Die Sequenz wird im Medien-Bereich und in der Timeline des Sequenz-Bereichs geladen. Im Sequenz-Bereich wird die Sequenz automatisch als einfache oder erweiterte Sequenz geladen.

# Öffnen einer mit einer Story assoziierten Sequenz

Wenn Sie eine Sequenz im Fach-/Story-Bereich über die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche öffnen, wird sie als Skriptsequenz mit der geöffneten Story assoziiert (siehe „Erstellen einer Sequenz“ auf Seite 128).

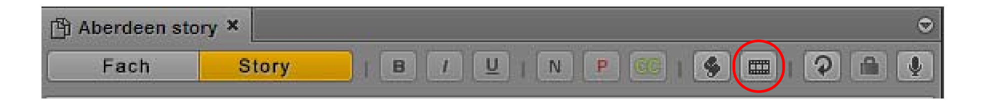
Sie können eine Benutzereinstellung aktivieren, damit eine Skriptsequenz automatisch geöffnet wird, wenn Sie die assoziierte Story öffnen.

**So öffnen Sie eine Skriptsequenz automatisch mit einer Sequenz:**

1. Wählen Sie „Home > Einstellungen“.
2. Wählen Sie „iNEWS“.
3. Wählen Sie „Sequenz automatisch laden“.
4. Klicken Sie auf „Anwenden“.

**So öffnen Sie eine Skriptsequenz manuell:**

1. Öffnen Sie im Fach-/Story-Bereich eine Story.
2. Öffnen Sie den Sequenz-Bereich.
3. Klicken Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche.




Die assoziierte Sequenz wird im Sequenz-Bereich und im Medien-Bereich geöffnet.



*Sie können die Assoziation einer Sequenz mit einer Story nicht aufheben. Sie können die Sequenz jedoch überarbeiten und umbenennen.*

# Editieren einer mit einer Story assoziierten Sequenz

Wenn Sie ein Journalist sind, der eine mit einer Story assoziierten Sequenz (Skripsequenz) bearbeitet, müssen Sie die Clips in der Sequenz so editieren, dass diese dem Skript in der Story entsprechen. In MediaCentral UX enthalten sowohl die Story-Segmente als auch der Sequenz-Bereich Timing-Informationen zum Editieren des Skripts und der Sequenz.

Im Sequenz-Bereich wird ein Skript in mehrere Story-Segmente geteilt. Jedes Story-Segment besitzt eine bestimmte Länge, basierend auf der in Avid iNEWS festgelegten Leserate. Im Sequenz-Bereich wird eine mit einer Sequenz assoziierten Story in *Timing-Blöcke geteilt.*

Jedes Story-Segment ist mit einem Timing-Block assoziiert. Story-Segment und Timing-Block zeigen die gleichen Timing-Informationen an: die Dauer der Medien im Timing-Block und die Dauer des Texts im Story-Segment. 0:00/0:16 zeigt beispielsweise an, dass für ein 16 Sekunden langes Story-Segment keine Medien enthalten sind.

In der folgenden Abbildung wird eine Story mit vier Story-Segmenten dargestellt (einschließlich dem standardmäßigen neuen Segment) sowie eine Sequenz mit den vier entsprechenden Timing-Blöcken. Die Sequenz enthält noch keine Medien und wird daher in der Timing-Anzeige mit 0:00 dargestellt.



*Die obenstehende Abbildung zeigt den Sequenz-Bereich in horizontaler Ausrichtung. Sie können die Ausrichtung ändern, indem Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche klicken und anschließen auf die entsprechende Auswahl im Ausrichtungs-Untermenü.*

Beim Editieren des Texts im Skript und der Medien in der Sequenz bleiben die Story-Segmente im Story-Bereich und die Timing-Blöcke im Sequenz-Bereich synchronisiert, damit Sie leichter Medien editieren können, die mit dem Skript übereinstimmen. Ausführliche Informationen erhalten Sie in den folgenden Abschnitten:


- „Arbeiten mit Story-Segmenten und Timing-Blöcken“ auf Seite 144
- „Arbeiten mit Timing-Anzeigen“ auf Seite 145
- „Editieren von Medien in Timing-Blöcken“ auf Seite 149
- „Erweitern eines Segments in einen anderen Timing-Block“ auf Seite 150

- „Ein- und Ausblenden von leeren Timing-Blöcken“ auf Seite 152
- „Manuelles Anpassen von Timing-Blöcken“ auf Seite 154




*Timing-Blöcke werden nur für Sequenzen angezeigt, die mit einer Story assoziiert sind.*

## Arbeiten mit Story-Segmenten und Timing-Blöcken

Während des Arbeitens stellt MediaCentral UX die Synchronisierung zwischen den Story-Segmenten in Ihrem Skript und den Timing-Blöcken in Ihrer Skript-Sequenz sicher. Beim Erstellen von neuen Story-Segmenten werden auch neue Timing-Blöcke erstellt. Wenn Sie das Skript erweitern oder Medien hinzufügen, werden die Timing-Anzeigen aktualisiert. Beim Ändern der Reihenfolge der Story-Segmente wird auch die Reihenfolge der Timing-Blöcke geändert.

Die Synchronisierung bietet Ihnen Flexibilität, damit Sie sich vollständig auf das Skript, die Sequenz oder beides konzentrieren können. Sie können eine der folgenden zwei Methoden verwenden:

- Für eine aktuelle Nachrichten-Story können Sie zunächst ein Skript entwerfen. Beim Schreiben können Sie das Skript dann in Segmente unterteilen. Dadurch werden in der Sequenz assoziierte Timing-Blöcke erstellt. Anschließend können Sie Live-Mitschnitte zu den Timing-Blöcken hinzufügen und mithilfe der Timing-Anzeige das Skript und die Sequenz anpassen, bevor Sie ein Voiceover aufzeichnen.
- Bei einer Feature-Story können Sie zunächst mit dem Öffnen einer neuen Story beginnen und einen Rohschnitt mit Clips aus einer Medienbibliothek erstellen. Durch Ziehen eines Clips an das Ende des standardmäßigen „neuen“ Timing-Blocks können Sie gleichzeitig einen neuen Timing-Block und ein neues Story-Segment erstellen (siehe „Editieren von Medien in Timing-Blöcken“ auf Seite 149). Anschließend können Sie das Skript bearbeiten und dieses mithilfe der Timing-Anzeigen und Timing-Blöcke an die Medien anpassen.

In der folgenden Liste werden die Basisfunktionen für das Arbeiten mit Story-Segmenten und Timing-Blöcken beschrieben:

- Beim Hervorheben eines Story-Segments wird der assoziierte Timing-Block ebenfalls hervorgehoben. Beim Hervorheben eines Timing-Blocks wird auch das entsprechende Story-Segment hervorgehoben.
- Wenn Sie ein Story-Segment zu einem Skript hinzufügen, wird zu der Sequenz der entsprechende Timing-Block hinzugefügt.
- Beim Neuanordnen der Story-Segmente werden die entsprechenden Timing-Blöcke automatisch ebenfalls neu angeordnet und Mediensegmente innerhalb der Timing-Blöcke verschoben.
- Wenn Sie ein Story-Segment teilen, wird hinter dem ausgewählten Timing-Block ein neuer Timing-Block eingefügt. Alle Medien bleiben im ausgewählten Timing-Block.

- Sprecheranweisungen (rot) und Text für optional zuschaltbare Untertitel (grün) haben keine Auswirkungen auf die Berechnung der Textdauer durch iNEWS. Wenn ein Story-Segment nur Sprecheranweisungen oder nur Text für optional zuschaltbare Untertitel enthält, wird die Textdauer mit 0:00 angezeigt. Es wird ein entsprechender Timing-Block erstellt, Sie können diesen jedoch gegebenenfalls ausblenden. Siehe „Ein- und Ausblenden von leeren Timing-Blöcken“ auf Seite 152.
- Wenn Sie an einem Skript und einer Sequenz gleichzeitig arbeiten, werden sowohl auf den Story- als auch auf den Sequenz-Bereich die gleichen Aktionen zum Rückgängigmachen angewandt. Wenn Sie eine neue Sequenz laden oder den Sequenz-Bereich schließen, gehen die Aktionen zum Rückgängigmachen im Story-Bereich verloren.
- Bei einigen Nachrichten-Storys müssen Sie möglicherweise ein Story-Segment erstellen, das nicht mit Video assoziiert ist. Eine Story könnte beispielsweise Sprechertext enthalten, bevor das Video beginnt. In MediaCentral UX können Sie ein Story-Segment erstellen, dass keinen Timing-Block in der Sequenz anzeigt. Siehe „Erstellen eines Story-Textsegments“ auf Seite 111.



*Durch das Speichern einer Sequenz über den Sequenz-Bereich wird automatisch die Story gespeichert. Wenn Sie eine Story über den Story-Bereich speichern, wird die Sequenz nicht automatisch gespeichert. Sie müssen die Sequenz manuell speichern. Wenn Sie die Story schließen, ohne die Sequenz zu speichern, werden Sie gefragt, ob Sie die Sequenz speichern möchten.*

## Arbeiten mit Timing-Anzeigen

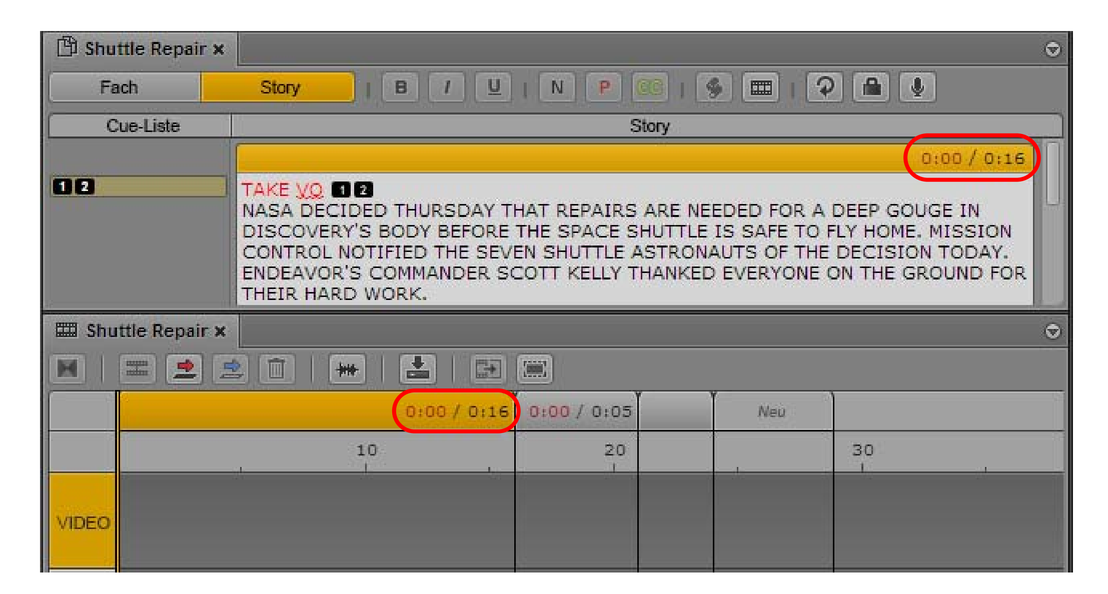
Der Kopfbereich eines Story-Segments und der Kochbereich des entsprechenden Timing-Blocks zeigt die beiden gleichen Zahlen an:

- Die erste Zahl stellt die Dauer der aktuell im Timing-Block enthaltenen Medien dar.
- Die zweite Zahl zeigt die Dauer des Texts im Story-Segment an. Die Textdauer basiert auf der in Avid iNEWS festgelegten Leserate.

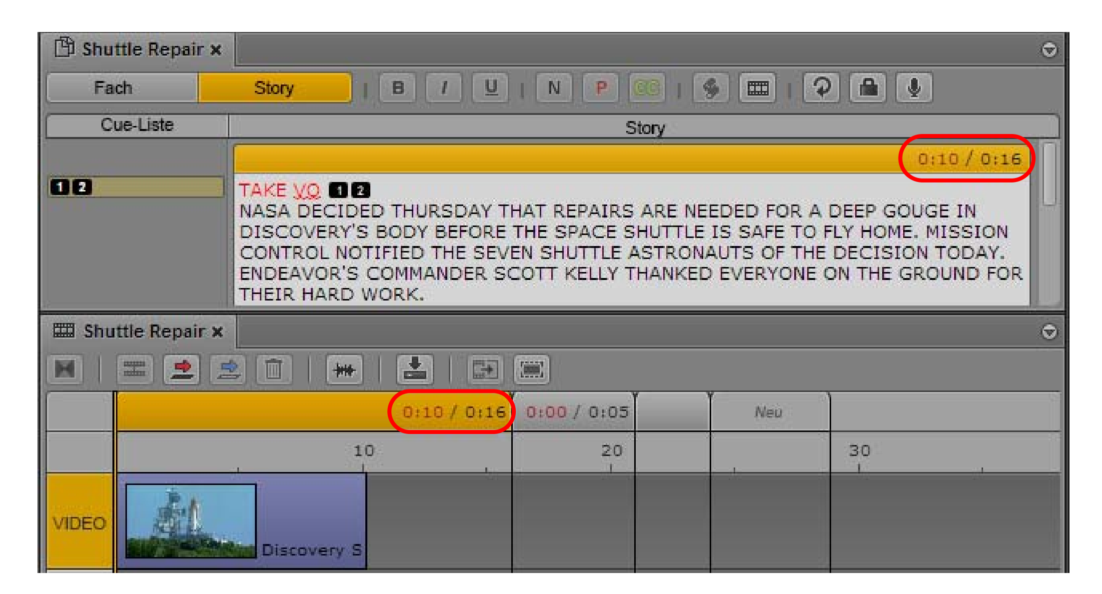


*Bilder werden für die Mediendauer nicht angezeigt. Die Dauer wird entsprechend der nächsten Sekunde auf- oder abgerundet, wobei ab der Hälfte aufgerundet wird. Ein Clip mit 24 fps und einer Dauer von 00;00;30;12 wird auf 0:31 aufgerundet.*

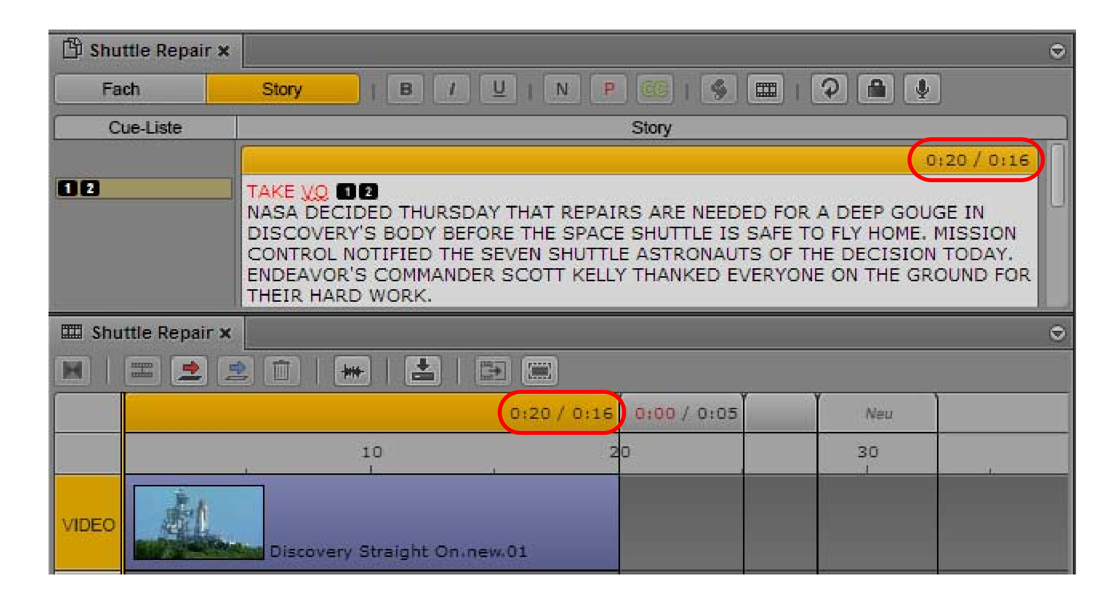
Die folgenden Beispiele zeigen die Ergebnisse von Medien an, die zu einem 16 Sekunden langen Story-Segment hinzugefügt wurden. In der folgenden Abbildung sind keine Medien mit dem Story-Segment assoziiert, daher wird auf der Timing-Anzeige 0:00/0:16 angezeigt. Die Mediendauer wird rot dargestellt und zeigt an, dass weitere Medien nötig sind, um der Textdauer im Story-Segment zu entsprechen und Lücken im Video zu entfernen.



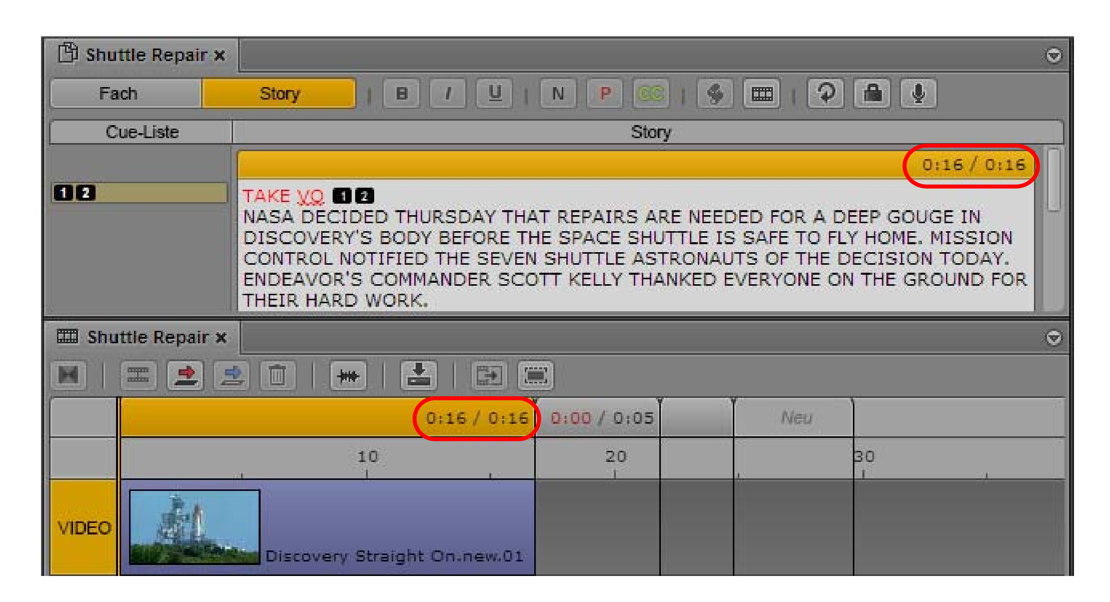
- Wenn Sie einen 10 Sekunden langen Clip einfügen, werden zum Timing-Block 10 Sekunden hinzugefügt und die Timing-Anzeige wird auf 0:10/0:16 aktualisiert. Die Anzeige der Mediendauer bleibt weiterhin rot, da weitere Medien erforderlich sind. Zum Ausfüllen dieser 6-Sekunden-Lücke können Sie den Clip verlängern oder einen anderen Clip hinzufügen.



- Wenn Sie einen 20-Sekunden-Clip einfügen, wird der Timing-Block um 4 Sekunden erweitert. Die Timing-Anzeige wird dann auf 0:20/0:16 aktualisiert. Die Mediendauer wird schwarz dargestellt und zeigt damit an, dass für die Textlänge genug Medien enthalten sind. Jedoch gibt es nun am Ende des Texts eine 4 Sekunden lange Lücke. Sie können das Video entweder auf 16 Sekunden trimmen oder Text hinzufügen.



- Wenn Sie einen 16 Sekunden langen Clip einfügen oder einen Clip auf 16 Sekunden trimmen, stimmen die Textdauer und die Mediendauer überein. Die Timing-Anzeige wird dann auf 0:16/0:16 aktualisiert.




Beim Hinzufügen oder Entfernen von Text wird die Textdauer eines Story-Segments geändert, sodass auch automatisch die Länge des entsprechenden Timing-Blocks angepasst wird. Sie können die Dauer des Timing-Blocks dann manuell anpassen. Siehe „Manuelles Anpassen von Timing-Blöcken“ auf Seite 154.

## Editieren von Medien in Timing-Blöcken

Das Editieren von Medien in einem Timing-Block funktioniert ähnlich wie das Editieren von Medien in einer Sequenz (siehe „Bearbeiten einer Sequenz“ auf Seite 156). Sie können Insert- oder Überschreiben-Schnitte durchführen, Segmente trimmen oder teilen usw. Sie können beispielsweise ein Video in einen Timing-Block einfügen, indem Sie den Clip einfach aus dem Medien-Viewer in einen Timing-Block ziehen.

Folgende Aktionen sind speziell für das Editieren von Medien in Timing-Blöcken:

- Schnitte halten die Grenzen des Timing-Blocks ein. Wenn ein Mediensegment also kürzer als die Dauer des Timing-Blocks ist, entsteht eine Lücke im Timing-Block. Bei einem Mediensegment, das länger als die Dauer des Timing-Blocks ist, wird der Timing-Block erweitert. Mit der Funktion zur Segmenterweiterung kann ein Segment über die Timing-Block-Grenze hinaus erweitert werden. Siehe „Erweitern eines Segments in einen anderen Timing-Block“ auf Seite 150. Sie können die Dauer des Timing-Blocks auch manuell ändern. Siehe „Manuelles Anpassen von Timing-Blöcken“ auf Seite 154.

- Sie können Medien in Timing-Blocks auch einzeln editieren. So können Sie beispielsweise Medien in Timing-Block A editieren, anschließend Medien in Timing-Block C, und den Timing-Block B leer lassen. Dadurch entsteht in einer Sequenz eine Lücke (ein sogenanntes „schwarzes Loch“). Sie können diese Lücken als Platzhalter beim Arbeiten mit der Sequenz verwenden. Meist müssen Sie die Lücken jedoch füllen, bevor Sie eine Sequenz an ein Wiedergabegerät senden.

  Ein Timing-Block kann auch Lücken enthalten, wenn Videos den Timing-Block nicht vollständig ausfüllen.

- Ein leerer Timing-Block zeigt standardmäßig eine Länge von 3 Sekunden an. Leere Timing-Blöcke können ausgeblendet werden. Siehe „Ein- und Ausblenden von leeren Timing-Blöcken“ auf Seite 152.
- Sie können Segmente von einem Timing-Block in einen anderen ziehen.
- Sie können innerhalb eines Timing-Blocks einen L-Schnitt erstellen, indem Sie die entsprechende Standardvorgehensweise verwenden (siehe „Verwenden von L-Schnitten in der Timeline“ auf Seite 184). Mit der Funktion zur Segmenterweiterung kann ein L-Schnitt über die Timing-Block-Grenze hinaus erstellt werden. Siehe „Erweitern eines Segments in einen anderen Timing-Block“ auf Seite 150.
- Sie können einen neuen Timing-Block und das entsprechende Story-Segment erstellen, indem Sie einen Clip in den „neuen“ Timing-Block oder dahinter ziehen. Dadurch wird direkt vor dem „neuen“ Block ein Timing-Block am Ende der bereits vorhandenen Blöcke hinzugefügt. Zum Skript wird das entsprechende Story-Segment hinzugefügt.
- Bei Aufnahme eines Voiceovers wird die Dauer eines Timing-Blocks verlängert, da Audiosegmente die Timing-Block-Grenze nicht überschreiten können. Nachdem die Aufnahme beendet wurde, können Sie das Audiosegment teilen und den Audio-Clip entsprechend editieren.
- Die Länge eines Timing-Blocks kann manuell erweitert oder verkürzt werden. Siehe „Manuelles Anpassen von Timing-Blöcken“ auf Seite 154.

## Erweitern eines Segments in einen anderen Timing-Block

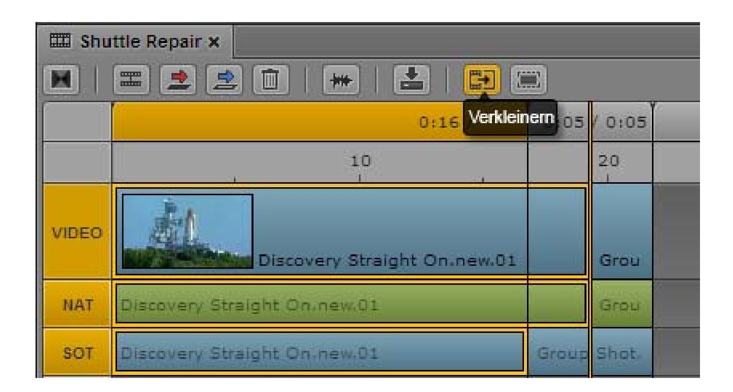
Standardmäßig können Video- und Audio-Schnitte nicht die Timing-Block-Grenze überschreiten. Wenn Sie ein Mediensegment über die Timing-Block-Grenze hinaus erweitern möchten, wird der Timing-Block verlängert, damit er wieder mit der Dauer des Segments übereinstimmt. Wenn Sie ein Segment über die Timing-Block-Grenze hinaus erweitern möchten, beispielsweise zum Erstellen eines L-Schnitts, können Sie die Funktion zur Segmenterweiterung verwenden.

Bei einem gewöhnlichen L-Schnitt wird u. a. ein Teil des Videos in einem Segment ersetzt, wobei die Audio-Spur jedoch erhalten bleibt. Mit der Funktion zur Segmenterweiterung können Sie Videos (sowie gegebenenfalls NAT) über die Timing-Block-Grenze hinaus erweitern, ohne die SOT-Spur und VO-Spur zu verändern. Mit der Positionsanzeige können Sie den Endpunkt des erweiterten Segments festlegen.

Die folgende Abbildung zeigt ein ausgewähltes Segment (Video, NAT und SOT) im ersten Timing-Block. Die Positionsanzeige befindet sich in der Mitte des zweiten Timing-Blocks, wohin Sie auch das Segment erweitern möchten. Die QuickInfo für die Erweitern/Verkleinern-Schaltfläche zeigt „Erweitern“ an.




Nach dem Klicken auf die „Erweitern/Verkleinern“-Schaltfläche werden die Video- und NAT-Spur des ausgewählten Segments bis zum zweiten Timing-Block erweitert. Die ausgewählten Video- und NAT-Spuren überschreiben ohne Auswirkungen auf die SOT-Spur das Video und NAT im zweiten Block. Die „Erweitern/Verkleinern“-Schaltfläche wird orange und die QuickInfo zeigt nun „Verkleinern“ an. Dies zeigt an, dass das ausgewählte Segment erweitert ist, und dass Sie dieses, wie in folgender Abbildung dargestellt, durch Klicken auf die Schaltfläche wieder auf die ursprüngliche Größe verkleinern können.




Sie können die erweiterten Segmente wieder auf die ursprüngliche Dauer verkürzen, indem Sie auf die „Erweitern/Verkleinern“-Schaltfläche klicken und das Segment verkleinern.

**So erweitern Sie ein Segment:**

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige an die Stelle, bis zu der Sie das Videosegment erweitern möchten.
2. Wählen Sie das Segment aus.

   Sie können nur ein Videosegment und gegebenenfalls das assoziierte Audiosegment auswählen. Video, NAT und SOT werden zwar ausgewählt, jedoch werden nur die Video- und NAT-Spuren erweitert. Sie können keine reine Audiospur auswählen oder erweitern.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Erweitern/Verkleinern“-Schaltfläche.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Erweitern“.
   - Drücken Sie Strg + Umschalt + X (Windows) bzw. Befehl + Umschalt + X (Mac).

   Die „Erweitern/Verkleinern“-Schaltfläche wird orange und zeigt so an, dass das Segment auf den folgenden Timing-Block erweitert wurde. Die QuickInfo für die Schaltfläche zeigt nun „Verkleinern“ an.



*Wenn Sie ein Segment auf einen ausgeblendeten Timing-Block erweitern, wird der Timing-Block angezeigt. Siehe „Ein- und Ausblenden von leeren Timing-Blöcken“ auf Seite 152.*

**So verkleinern Sie ein Segment:**

1. Wählen Sie das Segment aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Erweitern/Verkleinern“-Schaltfläche.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Verkleinern“.

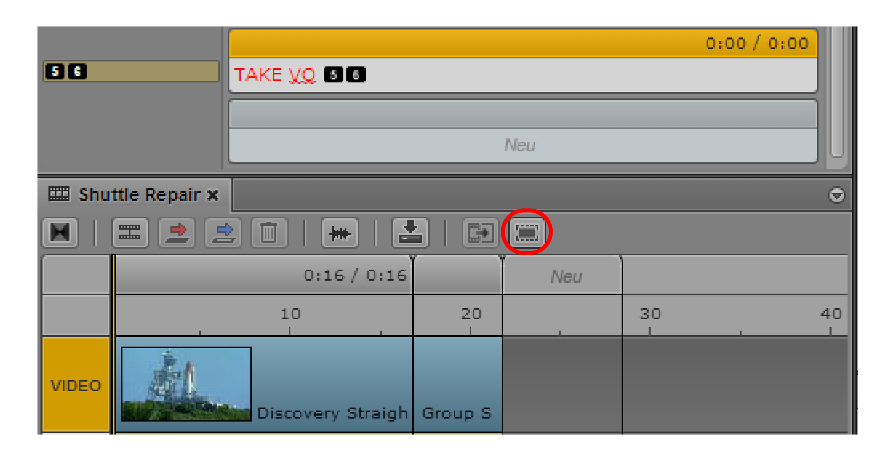
   Die „Erweitern/Verkleinern“-Schaltfläche wird grau und zeigt dadurch an, dass das Segment auf den ursprünglichen Timing-Block verkleinert wurde. Die QuickInfo für die Schaltfläche zeigt nun „Erweitern“ an.

## Ein- und Ausblenden von leeren Timing-Blöcken

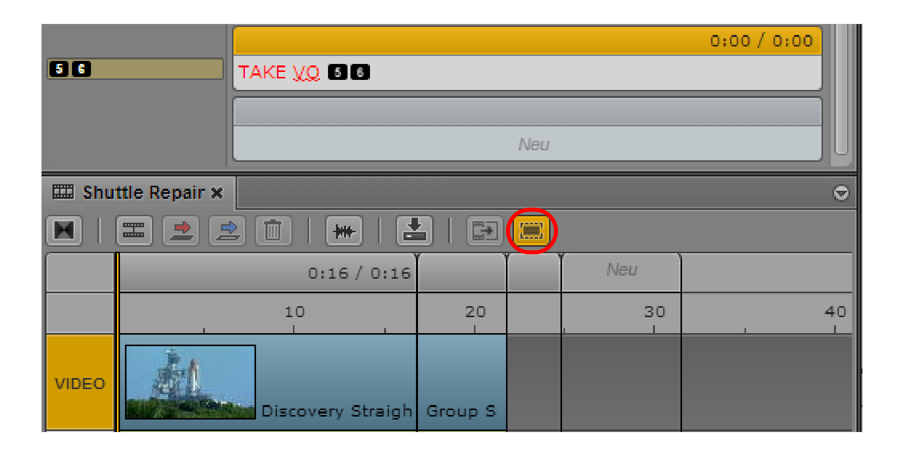
Wenn ein Story-Segment keinen Text enthält und der entsprechende Timing-Block keine Medien enthält, wird dies in der Timing-Anzeige als 0:00/0:00 dargestellt. Da der Timing-Block keine Medien enthält, wird er als leer eingestuft und daher standardmäßig nicht in der Sequenz angezeigt. Leere Timing-Blöcke sind auch in folgenden Fällen ausgeblendet:

- Der gesamte Text eines Story-Segments ist als Sprecheranweisung (rot) oder als Text für optional zuschaltbare Untertitel (grün) markiert.
- Der Text eines Story-Segments besitzt eine Dauer von einer Minute oder weniger.

Die folgende Abbildung zeigt ein Story-Segment ohne zeitlich abgestimmten Text (gefolgt von einem neuen Segment). Der entsprechende Timing-Block ist ausgeblendet. Die Schaltfläche „Leere Timing-Blöcke ein-/ausblenden“ ist durch einen Kreis gekennzeichnet.




Die folgende Abbildung zeigt den zuvor ausgeblendeten Timing-Block. Die Schaltfläche „Leere Timing-Blöcke ein-/ausblenden“ wird orange.



Beachten Sie Folgendes:

- Wenn Sie ein Segment über einen ausgeblendeten Timing-Block hinaus auf den folgenden Timing-Block erweitern, wird der ausgeblendete Timing-Block angezeigt und das Segment darauf erweitert.
- Wenn Sie Änderungen an einem Timing-Block vornehmen, wie beispielsweise manuelles Anpassen der Dauer, wird der Block immer angezeigt.
- Sie können ein Story-Textsegment erstellen, das keinen entsprechenden Timing-Block hat. Siehe „Erstellen eines Story-Textsegments“ auf Seite 111.

**Zum Einblenden von Timing-Blöcken haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie auf „Leere Timing-Blöcke ein-/ausblenden“, sodass die Schaltfläche orange wird.

  Die QuickInfo für die Schaltfläche zeigt nun „Leere Timing-Blöcke ausblenden“ an.
- Wählen Sie im Bereichsmenü „Leere Timing-Blöcke einblenden“.

**Zum Ausblenden von Timing-Blöcken haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie auf „Leere Timing-Blöcke ein-/ausblenden“, sodass die Schaltfläche grau wird.

  Die QuickInfo für die Schaltfläche zeigt nun „Leere Timing-Blöcke einblenden“ an.
- Wählen Sie im Bereichsmenü „Leere Timing-Blöcke ausblenden“.

## Manuelles Anpassen von Timing-Blöcken

Die Länge des Timing-Blocks wird standardmäßig mit der Länge des Texts im entsprechenden Story-Segment synchronisiert. Beim Bearbeiten der Story können Sie die Dauer des Timing-Blocks manuell anpassen. Wenn Sie beispielsweise ein Videosegment verwenden möchten, das für den Timing-Block nicht lang genug ist, und das Timing nicht exakt dem des Story-Segments entsprechen muss, können Sie die Dauer des Timing-Blocks verkürzen.

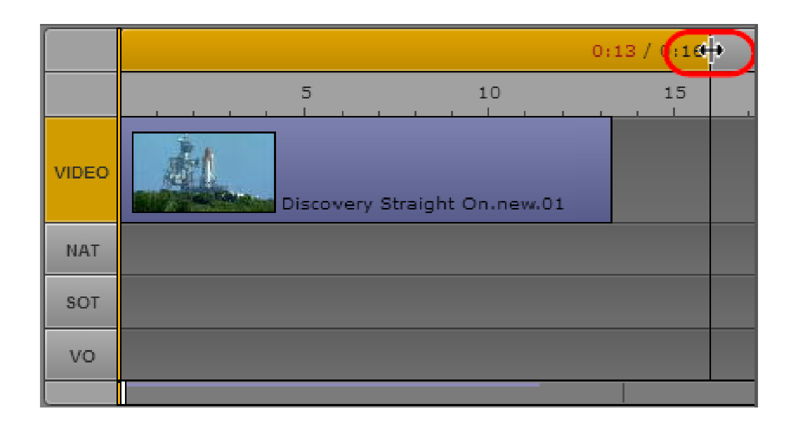
Wenn Sie einen Timing-Block manuell angepasst haben, wird die Timing-Anzeige (Medien- und Textdauer) weiterhin automatisch aktualisiert. Die Textdauer hat jedoch auf die Größe des Timing-Blocks keine Auswirkungen mehr. Ein manuell angepasster Timing-Block kann zudem nicht mehr ausgeblendet werden.

**So passen Sie einen Timing-Block manuell an:**

1. Wenn Sie den Mauszeiger auf den äußeren Rand eines Timing-Block-Kopfbereichs platzieren, wird ein Doppelpfeil angezeigt.

2. Klicken Sie auf den Rand des Kopfbereichs.

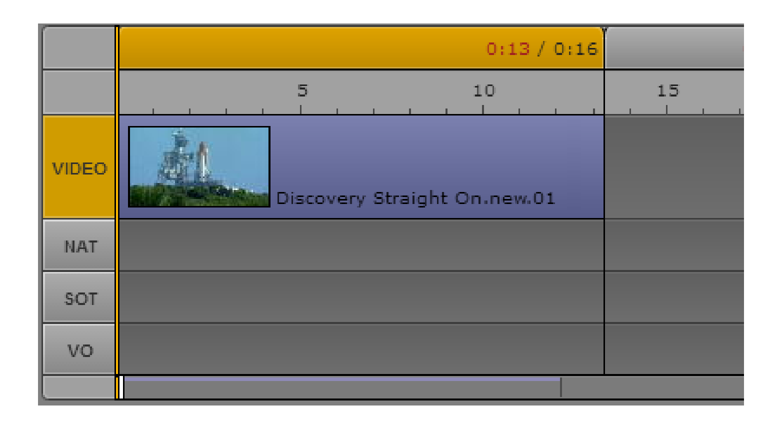
   Der Timing-Block-Kopfbereich wird orange.




*Der Timing-Block muss keine Medien enthalten. Es müssen keine Medien ausgewählt sein.*

3. Ziehen Sie den Rand des Timing-Blocks auf die gewünschte Länge, um ihn zu verkürzen oder zu verlängern.

   In der folgenden Abbildung wird die Verkürzung der Timing-Block-Dauer dargestellt, damit sie der Dauer des Videos entspricht. Beachten Sie, dass die Mediendauer (0:13) nicht der des Texts (0:16) entspricht.




   Wenn Sie den Timing-Block auf eine Dauer anpassen möchten, die kürzer als die eines Mediensegments ist, müssen Sie die Medien zunächst auf die gewünschte Dauer trimmen. Ziehen Sie dann den Rand des Timing-Blocks zum Ende des Mediensegments.

# Bearbeiten einer Sequenz

Es stehen zwei Sequenztypen zum Bearbeiten zur Verfügung: einfache und erweiterte Sequenzen (siehe „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 121). In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit einfachen und erweiterten Sequenzen beschrieben:





*In einem Clip enthaltene Zusatzdaten bleiben beim Bearbeiten des Clips in einer Sequenz erhalten.*

## Sperren einfacher Sequenzen (Interplay | MAM)

Beim Bearbeiter einer Interplay MAM Sequenz wird diese gesperrt, damit andere Benutzer sie nicht gleichzeitig bearbeiten können. Dies geschieht automatisch, wenn Sie mit der Bearbeitung der Sequenz beginnen. Mithilfe der Sperren-Schaltfläche können Sie manuell eine Sperre festlegen, bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen.

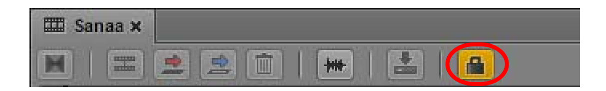
Wenn ein anderer Benutzer die Sequenz öffnet, solange sie gesperrt ist, und auf die Sperren-Schaltfläche klickt oder versucht, die Sequenz zu bearbeiten, wird folgende QuickInfo angezeigt: „Sperre konnte nicht geladen werden.“

**So sperren Sie eine Sequenz manuell:**

- Klicken Sie auf die Sperren-Schaltfläche.



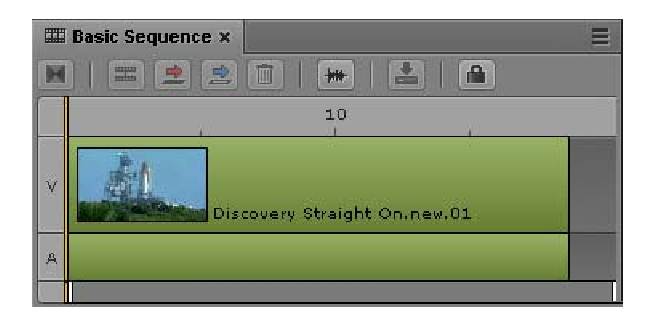

Wenn die Sequenz gesperrt wird, ändert die Sperren-Schaltfläche ihre Farbe zu Orange.




Die Sequenz bleibt bis zum Schließen gesperrt. Mithilfe der Sperren-Schaltfläche können Sie die Sequenz manuell entsperren. Wenn Sie eine Bearbeitung vornehmen, wird die Schicht automatisch wieder gesperrt.

## Insert-Schnitt in einer einfachen Sequenz

Die Timeline einer einfachen Sequenz verfügt über zwei Spuren: Video (V) und Audio (A). Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, wird bei der einfachen Sequenz für Video und Audio die Farbe Grün verwendet.



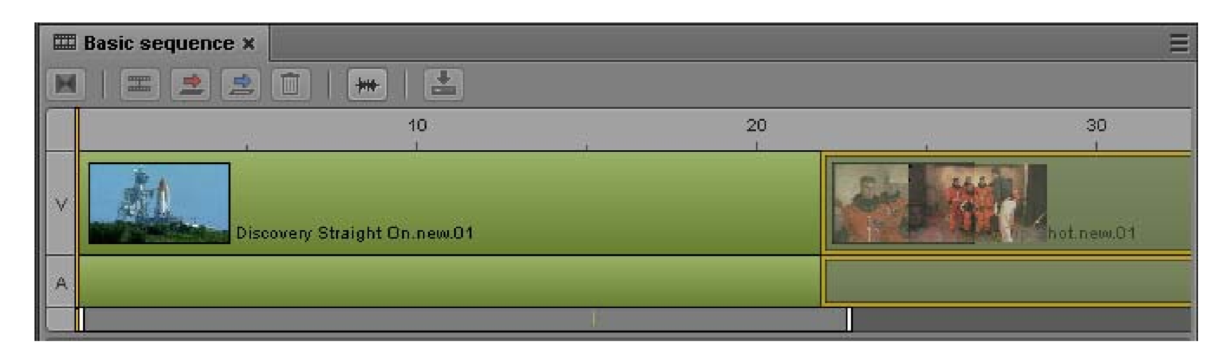

Weitere Informationen zu einfachen und erweiterten Sequenzen finden Sie unter „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 121 und „Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline“ auf Seite 123.

In Interplay Production Sequenzen wird das Videoformat durch den ersten Clip, den Sie der Sequenz hinzufügen, bestimmt. Weitere Clips müssen dasselbe Videoformat besitzen wie der erste Clip.

Für Interplay MAM Sequenzen wird die Ziel-Framerate bei der Erstellung der einfachen Sequenz definiert, Sie können jedoch Clips mit einer anderen Framerate hinzufügen.

**So fügen Sie ein Asset in die Timeline einer einfachen Sequenz ein:**

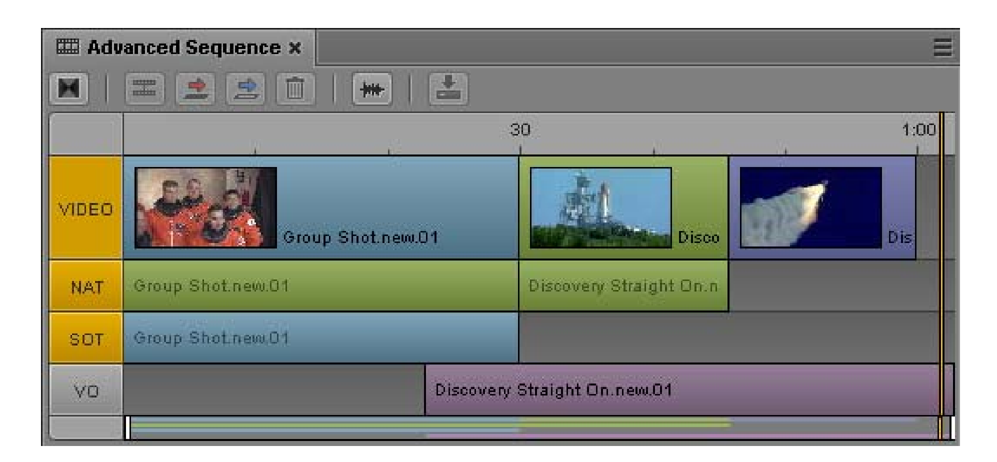
1. Klicken Sie im Medien-Bereich im Medien-Viewer auf ein Video- oder Audioasset.
2. Ziehen Sie das Asset aus dem Media Viewer auf die Timeline, bis sich Ihr Mauszeiger über der V- oder A-Spur befindet, siehe folgende Abbildung.




Während Sie das Segment an die gewünschte Stelle ziehen, ist die V- bzw. A-Spur orange hervorgehoben. Dadurch können Sie erkennen, wo das Asset beim Loslassen der Maustaste eingefügt wird.

## Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz

Die Standard-Timeline einer erweiterten Sequenz verfügt über vier Spuren: Video, NAT (Natural Sound), SOT (Sound on Tape) und VO (Voiceover).



Informationen zu Farben in der Timeline und andere Sequenz-Informationen finden Sie unter „Funktionsweise einfacher und erweiterter Sequenzen“ auf Seite 121 und „Anzeige als horizontale oder vertikale Timeline“ auf Seite 123.

Beim Bearbeiten einer erweiterten Sequenz können Sie einen Clip aus dem Medien-Viewer in die Sequenz-Timeline ziehen, entweder als Insert- oder als Überschreiben-Schnitt (siehe „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 163).

Wenn Sie einen Clip in die Timeline ziehen, wird eine dünne Führungslinie in der Videospur angezeigt. Wenn Sie die Maustaste über der Führungslinie loslassen, wird ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt. Wenn Sie die Maustaste unterhalb der Führungslinie loslassen, führen Sie einen Insert-Schnitt aus, siehe nachfolgende Abbildung.






*Im Beispiel in diesem Abschnitt wird eine horizontale Timeline benutzt. Falls Sie eine Sequenz in einer vertikalen Timeline bearbeiten, ist die Führungslinie vertikal und die Schnittart wird durch Ziehen nach links bzw. rechts von der Führungslinie bestimmt.*

Das Videoformat wird durch den ersten Clip, den Sie einer Sequenz hinzufügen, bestimmt. Weitere Clips müssen dasselbe Videoformat besitzen wie der erste Clip.

**So führen Sie einen Insert-Schnitt per Drag & Drop aus:**

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie einfügen, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Asset ist.

2. (Optional) Klicken Sie auf die Anzeige für die Audiospuren, auf denen Sie Audiomaterial einfügen möchten. Sie können NAT oder SOT (oder beide) oder VO aktivieren. Ein VO-Schnitt enthält kein Video.

   Falls Sie keine Audiospur aktiviert haben, können Sie NAT oder SOT einfügen, indem Sie einen Clip auf eine der Spuren ziehen.



*Weiterhin können Sie ein Voiceover direkt in die Timeline aufnehmen. Siehe „Aufnehmen eines Voiceover“ auf Seite 253.*

3. Ziehen Sie den Clip aus dem Medien-Viewer an eine Position auf der Video- oder Audiospur. Vergewissern Sie sich, dass sich der Mauszeiger unterhalb der Führungslinie befindet.

   Auf der Timeline wird angezeigt, wo der Schnitt eingefügt wird und wie er sich auf die anderen Clips in der Timeline auswirkt.

4. Lassen Sie die Maustaste los.

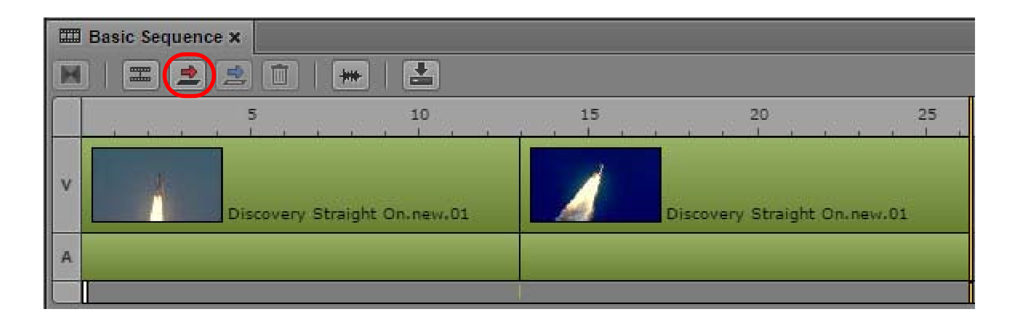
   Das ausgewählte Material wird in die Timeline eingefügt.

## Überschreiben-Schnitt in einer einfachen Sequenz

Beim Bearbeiten einer einfachen Sequenz (Interplay Production oder Interplay MAM) können Sie die Überschreiben-Funktion benutzen, um einen Abschnitt einer Sequenz durch einen im Asset-Modus geladenen Clip zu ersetzen. Beim Überschreiben-Schnitt haben Sie zwei Optionen:

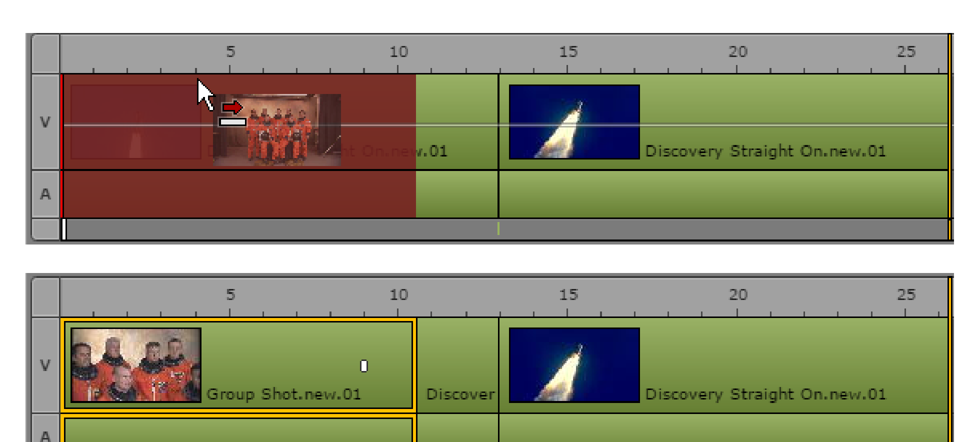
- Klicken Sie auf die Überschreiben-Schaltfläche oder drücken Sie die B-Taste. Bei dieser Methode gibt es mehrere Möglichkeiten:
  – Sie benutzen die Positionsanzeige als Startmarke für den Überschreibvorgang.
  – Sie führen den Überschreiben-Schnitt ausgehend vom Asset-Modus oder vom Ausgabe-Modus aus.

  In der folgenden Abbildung ist die Überschreiben-Schaltfläche durch einen Kreis gekennzeichnet.




- Ziehen Sie einen Clip vom Medien-Viewer und legen Sie ihn auf der Sequenz-Timeline ab. Mit dieser Methode können Sie eine Sequenz schneller zusammenstellen, sie bietet aber weniger Optionen.
  – Das Überschreiben ist nur ab dem Beginn des Videosegments möglich.
  – Drag & Drop ist nur möglich, wenn sich der Medien-Bereich im Asset-Modus befindet.

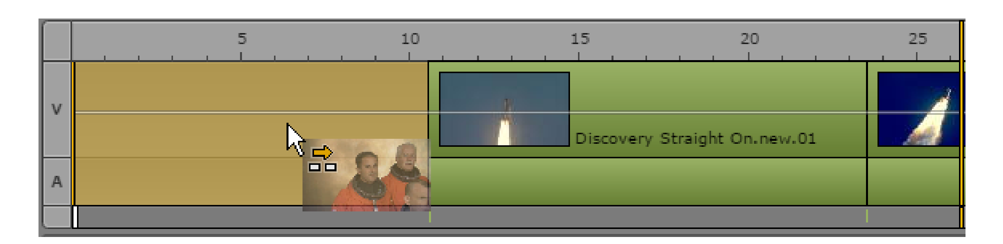
In der folgenden Abbildung sehen Sie, wie ein Überschreiben-Schnitt aussieht, wenn Sie einen Clip in die Timeline ziehen. Es wird eine dünne Führungslinie durch die Videospur angezeigt. Wenn Sie die Maustaste über der Führungslinie loslassen, wird ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt. Dies wird durch den roten Pfeil und ein rotes Overlay angedeutet. Der entstandene Schnitt wird ebenfalls angezeigt.






*Im Beispiel in diesem Abschnitt wird eine horizontale Timeline benutzt. Falls Sie eine Sequenz in einer vertikalen Timeline bearbeiten, ist die Führungslinie vertikal und die Schnittart wird durch Ziehen nach links bzw. rechts von der Führungslinie bestimmt.*

Wenn Sie die Maustaste unterhalb der Führungslinie loslassen, führen Sie einen Insert-Schnitt aus. Dies wird durch den gelben Pfeil und ein gelbes Overlay angedeutet.



Beachten Sie Folgendes:

- Wenn Sie beim Drag & Drop Ihren Clip in der Timeline ablegen, bevor die Führungslinie eingeblendet wird (dauert ca. eine halbe Sekunde), wird statt des Insert-Schnitts ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt.

**Zum Durchführen eines Überschreiben-Schnitts benutzen Sie die Überschreiben-Schaltfläche oder die Taste „B“:**

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie überschreiben, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Clip ist.

   Bei dieser Methode kann sich der Medien-Bereich entweder im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus befinden.

2. Bewegen Sie in der Sequenz-Timeline die Positionsanzeige an die Stelle, an der Sie das Überschreiben beginnen möchten.
3. Klicken Sie auf die Überschreiben-Schaltfläche oder drücken Sie die B-Taste.

   Das ausgewählte Material überschreibt das Material in der Timeline.

**So führen Sie einen Überschreiben-Schnitt per Drag & Drop aus:**

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie überschreiben, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Asset ist.

   Bei dieser Methode muss sich der Medien-Bereich im Asset-Modus befinden.

2. Ziehen Sie den Clip aus dem Medien-Viewer an eine Position auf der Videospur der Sequenz-Timeline. Vergewissern Sie sich, dass sich der Mauszeiger oberhalb der Führungslinie in der Spurmitte befindet.

   Auf der Timeline wird angezeigt, wo überschrieben wird.



*Lassen Sie die Maustaste nicht los, bevor die Führungslinie eingeblendet wird (dauert ca. eine halbe Sekunde), damit Sie nicht statt des Insert-Schnitts einen Überschreiben-Schnitt ausführen.*

3. Lassen Sie die Maustaste los.

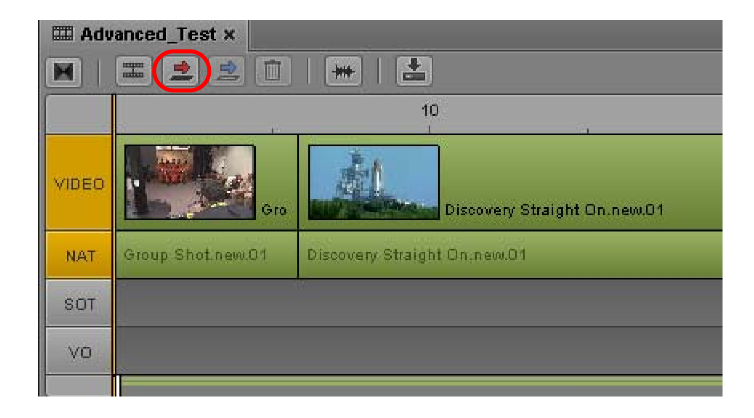
   Das ausgewählte Material überschreibt das Material in der Timeline.

## Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz

Beim Bearbeiten einer erweiterten Sequenz können Sie die Überschreiben-Funktion benutzen, um einen Abschnitt einer Sequenz durch einen im Asset-Modus geladenen Clip zu ersetzen. Beim Überschreiben-Schnitt haben Sie zwei Optionen:

- Klicken Sie auf die Überschreiben-Schaltfläche oder drücken Sie die B-Taste. Bei dieser Methode gibt es mehrere Möglichkeiten:
  - Sie benutzen die Positionsanzeige als Startmarke für den Überschreibvorgang.
  - Sie führen den Überschreiben-Schnitt ausgehend vom Asset-Modus oder vom Ausgabe-Modus aus.

  In der folgenden Abbildung ist die Überschreiben-Schaltfläche durch einen Kreis gekennzeichnet. Die NAT-Spur ist aktiviert, sodass das Audio im Quellclip das Audio auf der NAT-Spur überschreibt.

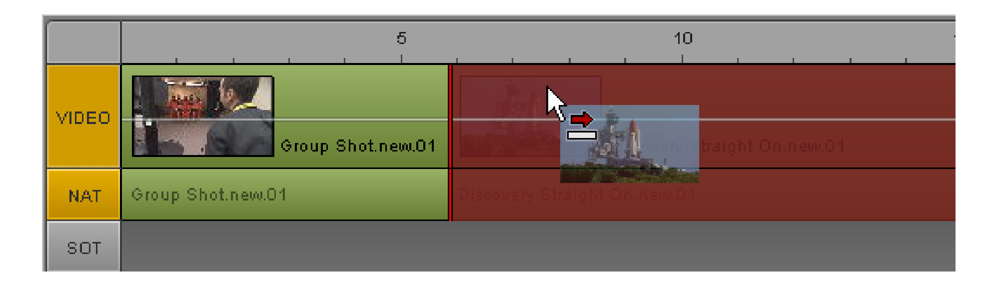



- Ziehen Sie einen Clip vom Medien-Viewer und legen Sie ihn auf der Sequenz-Timeline ab. Mit dieser Methode können Sie eine Sequenz schneller zusammenstellen, sie bietet aber weniger Optionen.
  - Das Überschreiben ist nur ab dem Beginn des Videosegments möglich.
  - Drag & Drop ist nur möglich, wenn sich der Medien-Bereich im Asset-Modus befindet.

In der folgenden Abbildung sehen Sie, wie ein Überschreiben-Schnitt (nur Video) aussieht, wenn Sie einen Clip in die Timeline ziehen. Es wird eine dünne Führungslinie durch die Videospur angezeigt. Wenn Sie die Maustaste über der Führungslinie loslassen, wird ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt. Dies wird durch den roten Pfeil und ein rotes Overlay angedeutet.




Die folgende Abbildung stellt einen Überschreiben-Schnitt für Video und NAT dar, wenn Sie einen Clip in die Timeline ziehen. Die NAT-Anzeige ist aktiviert.





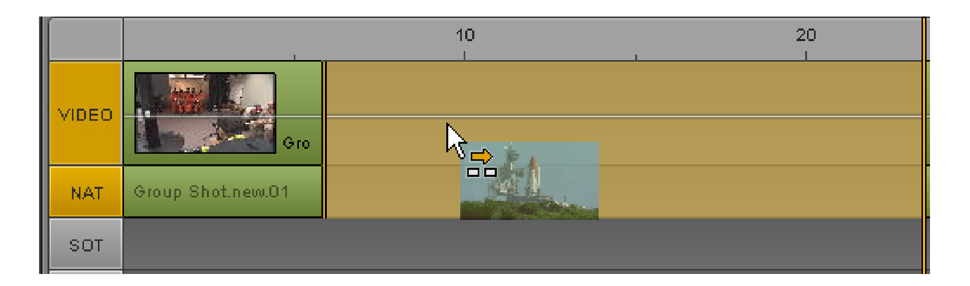

*Im Beispiel in diesem Abschnitt wird eine horizontale Timeline benutzt. Falls Sie eine Sequenz in einer vertikalen Timeline bearbeiten, ist die Führungslinie vertikal und die Schnittart wird durch Ziehen nach links bzw. rechts von der Führungslinie bestimmt.*

Wenn mit dem Video sowohl NAT- als auch SOT-Segmente assoziiert sind, können Sie beide Spuren aktivieren, damit das Videosegment und beide Audiosegmente überschrieben werden. Sie können die VO-Spur aktivieren, aber es wird nur VO-Audio überschrieben.



*Segmente nur mit NAT oder SOT können nicht überschrieben werden.*

Wenn Sie die Maustaste unterhalb der Führungslinie loslassen, führen Sie einen Insert-Schnitt aus. Dies wird durch den gelben Pfeil und ein gelbes Overlay angedeutet.




Weitere Informationen finden Sie unter „Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 158.

Beachten Sie Folgendes:

- Überschreiben-Schnitte können nur in erweiterten Sequenzen ausgeführt werden.
- Wenn Sie beim Drag & Drop Ihren Clip in der Timeline ablegen, bevor die Führungslinie eingeblendet wird (dauert ca. eine halbe Sekunde), wird statt des Insert-Schnitts ein Überschreiben-Schnitt ausgeführt.

**Zum Durchführen eines Überschreiben-Schnitts benutzen Sie die Überschreiben-Schaltfläche oder die Taste „B“:**

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie überschreiben, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Clip ist.

   Bei dieser Methode kann sich der Medien-Bereich entweder im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus befinden.

2. Bewegen Sie in der Sequenz-Timeline die Positionsanzeige an die Stelle, an der Sie das Überschreiben beginnen möchten.
3. (Optional) Klicken Sie auf den Spur-Selektor für die Audiospuren, auf denen Sie Audiomaterial einfügen möchten. Wenn Sie keine Audiospur aktivieren, wird nur Video überschrieben.

 *Die Videospur ist immer aktiviert. Sie können reines Video, nicht aber reines Audio überschreiben.*

4. Klicken Sie auf die Überschreiben-Schaltfläche oder drücken Sie die B-Taste.

   Das ausgewählte Material überschreibt das Material in der Timeline.

**So führen Sie einen Überschreiben-Schnitt per Drag & Drop aus:**

1. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken.

   Die Menge an Material, die Sie überschreiben, hängt davon ab, wie groß der Abstand zwischen Start- und Endmarke im Asset ist.

   Bei dieser Methode muss sich der Medien-Bereich im Asset-Modus befinden.

2. (Optional) Klicken Sie auf den Spur-Selektor für die Audiospuren, auf denen Sie Audiomaterial einfügen möchten. Wenn Sie keine Audiospur aktivieren, wird nur Video überschrieben.



*Die Videospur ist immer aktiviert. Sie können reines Video, nicht aber reines Audio überschreiben.*

3. Ziehen Sie den Clip aus dem Medien-Viewer an eine Position auf der Videospur der Sequenz-Timeline. Vergewissern Sie sich, dass sich der Mauszeiger oberhalb der Führungslinie in der Spurmitte befindet.

   Auf der Timeline wird angezeigt, wo überschrieben wird.



*Lassen Sie die Maustaste nicht los, bevor die Führungslinie eingeblendet wird (dauert ca. eine halbe Sekunde), damit Sie nicht statt des Insert-Schnitts einen Überschreiben-Schnitt ausführen.*

4. Lassen Sie die Maustaste los.

   Das ausgewählte Material überschreibt das Material in der Timeline.

   – Falls das ausgewählte Material kürzer ist als das zu überschreibende Segment und Sie nur Video überschreiben, bleibt das Audiomaterial des überschriebenen Segments in Form eines L-Schnitts erhalten. In den folgenden Abbildungen sind ein Editing-Vorgang sowie das Ergebnis dargestellt.

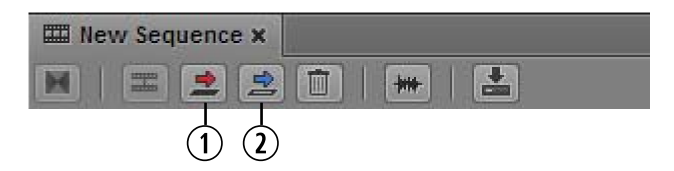





– Falls das ausgewählte Material gleich lang oder länger ist als das zu überschreibende Segment und Sie nur Video überschreiben, bleibt das Audiomaterial des überschriebenen Segments in der Sequenz erhalten. Das Audio ist nicht mit Video in der Timeline assoziiert. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen eines Audiosegments nur mit NAT oder SOT“ auf Seite 176.

## Durchführen eines Ersetzen-Schnitts

Mit einem Ersetzen-Schnitt können Sie auf schnelle Weise ein ausgewähltes Segment in einer Sequenz komplett überschreiben, ohne die Dauer des Segments zu ändern. Der Vorgang ähnelt einem Überschreiben-Schnitt, ist aber auf ein gesamtes Segment begrenzt.




**1** Überschreiben-Schaltfläche; **2** Ersetzen-Schaltfläche

Verwenden Sie zum Durchführen eines Überschreiben-Schnitts eine Startmarke, um den Startpunkt des Videos festzulegen, das Sie in der Sequenz (dem Quellmaterial) verwenden möchten. MediaCentral UX berechnet die erforderliche Menge an Material, um das ausgewählte Segment zu ersetzen. Die Endmarke wird nicht in die Berechnung einbezogen.

Wenn von der Startmarke bis zum Ende des Assets nicht genug Material vorhanden ist, um das ausgewählte Segment zu ersetzen, wird die Ersetzen-Schaltfläche deaktiviert. Folgende Meldung wird als QuickInfo angezeigt: „Unzureichendes Quellmaterial für diese Bearbeitung“

Beachten Sie Folgendes:

- Wenn die Sequenz L-Schnitte enthält (bei dem ein Audiosegment vor dem Videosegment beginnt oder darüber hinaus andauert), muss ausreichend Audiomaterial vor und nach der Startmarke vorhanden sein, um das Audiosegment zu ersetzen. Wenn die Video- und NAT-Spur für ein Segment ausgewählt sind und die NAT-Spur 10 Bilder vor dem Video beginnt, müssen 10 Bilder des Audio-Quellmaterials vor der Startmarke vorhanden sein. Wenn die NAT-Spur um 10 Bilder länger als das Video ist, muss nach der Startmarke genügend Audio-Quellmaterial vorhanden sein.
- Wenn ein Gruppenclip (nur erweiterte Sequenzen) geladen wird, wird die aktive Perspektive des Gruppenclips als Quellmaterial verwendet.
- Ein Ersetzen-Schnitt behält in der Sequenz vorhandene Überblendungen bei. MediaCentral UX enthält die erforderlichen Medien-Handles zur Festlegung, ob ein Editieren möglich ist. Wenn nicht genug Material zur Verfügung steht, verkürzt ein Ersetzen-Schnitt eine Überblendung am Anfang oder Ende eines Segments, wobei die Überblendung symmetrisch gehalten wird.

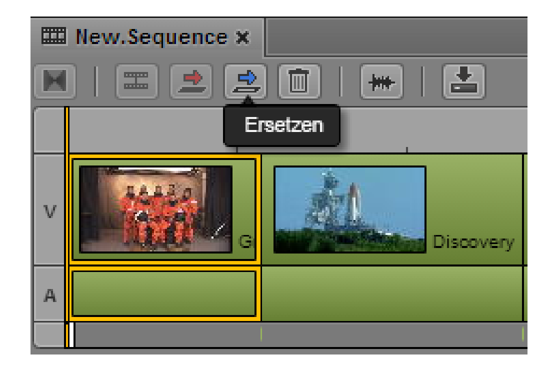
- Ein Ersetzen-Schnitt behält keine Lautstärke- oder Panning-Einstellungen bei, die vor dem Ersetzen-Schnitt für das ausgewählte Segment festgelegt wurden. Sie müssen diese Einstellungen erneut vornehmen.
- Sowohl in den einfachen als auch den erweiterten Sequenzen ersetzen Marken und Beschränkungen des Quellmaterials diejenigen des ausgewählten Segments.

Der Ersetzen-Schnitt funktioniert bei einfachen und erweiterten Sequenzen unterschiedlich, wie in folgenden Vorgängen beschrieben.

**So ersetzen Sie Video und Audio in einer einfachen Sequenz:**

1. Laden Sie einen Clip im Asset-Modus und setzen Sie eine Startmarke.
2. Wählen Sie in der Sequenz das Segment aus, das Sie ersetzen möchten.

   Sie können keine reine Video- bzw. Audiospur wählen.
3. Klicken Sie auf die Ersetzen-Schaltfläche.



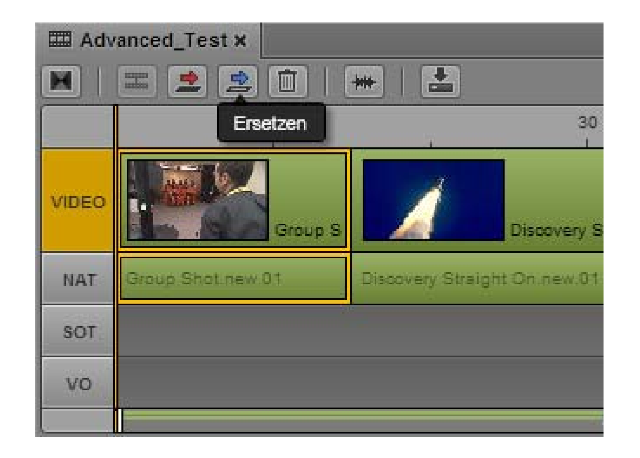

   Video und Audio wird im ausgewählten Segment ersetzt.

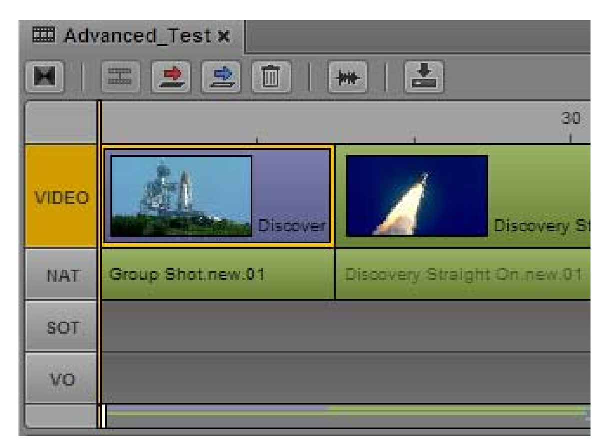
**So ersetzen Sie nur die Videospur in einer erweiterten Sequenz:**

1. Laden Sie einen Clip im Asset-Modus und setzen Sie eine Startmarke.
2. Wählen Sie in der Sequenz das Segment aus, das Sie ersetzen möchten.

   Wenn Sie nur die Videospur ersetzen möchten, stellten Sie sicher, dass die Schaltflächen für die NAT- und SOT-Spur nicht ausgewählt werden.
3. Klicken Sie auf die Ersetzen-Schaltfläche.

Das ausgewählte Video wird ersetzt. In der folgenden Abbildung wird das ersetzte Videosegment dunkelblau dargestellt. Dadurch wird angezeigt, dass in dieser Sequenz keine entsprechende Audiospur vorhanden ist. Das NAT-Video bleibt grün.

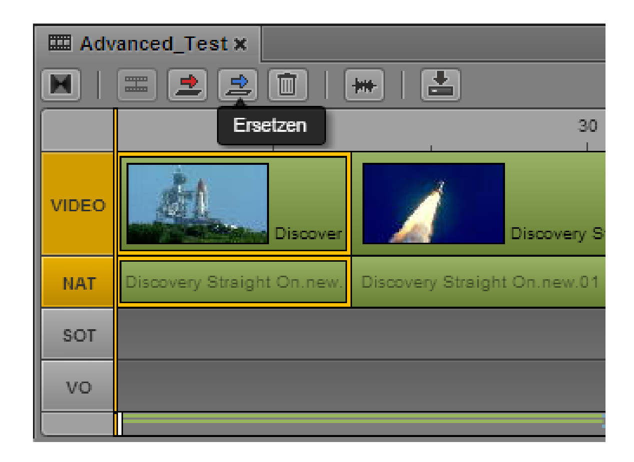


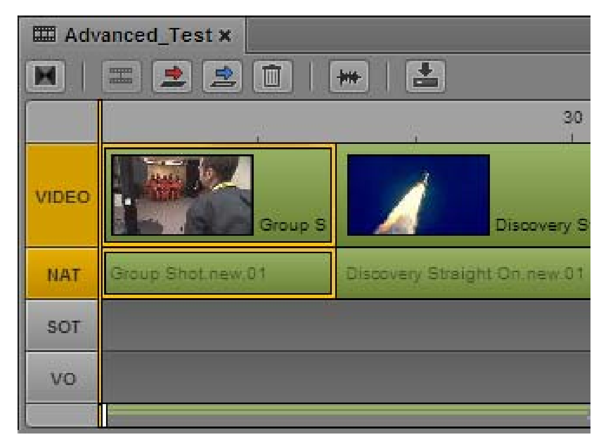




**So ersetzen Sie Video und Audio in einer erweiterten Sequenz:**

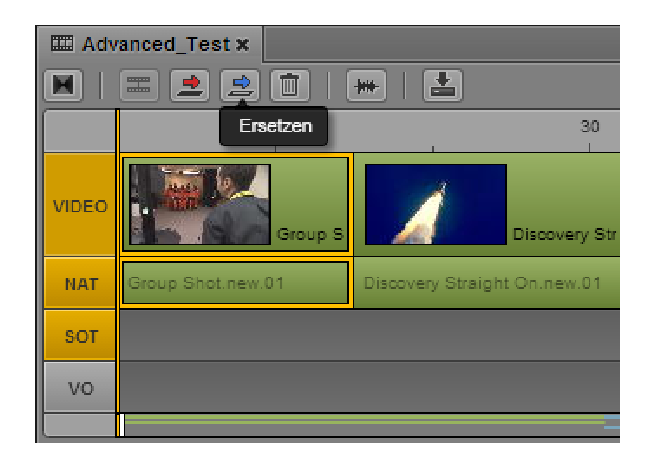
1. Laden Sie einen Clip im Asset-Modus und setzen Sie eine Startmarke.
2. Wählen Sie in der Sequenz das Segment aus, das Sie ersetzen möchten.
3. Wählen Sie die NAT- oder SOT-Spur oder beide.
4. Klicken Sie auf die Ersetzen-Schaltfläche.

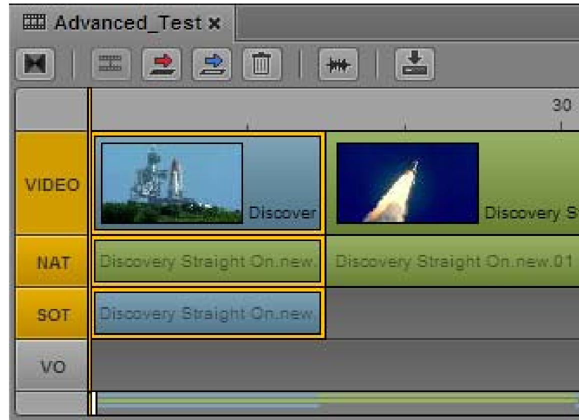
   Das ausgewählte Audio- und Videomaterial wird ersetzt. In der folgenden Abbildung ist die NAT-Spur ausgewählt. Nach dem Schnitt sind die Video- und NAT-Spuren grün. Dies zeigt NAT und Video an.



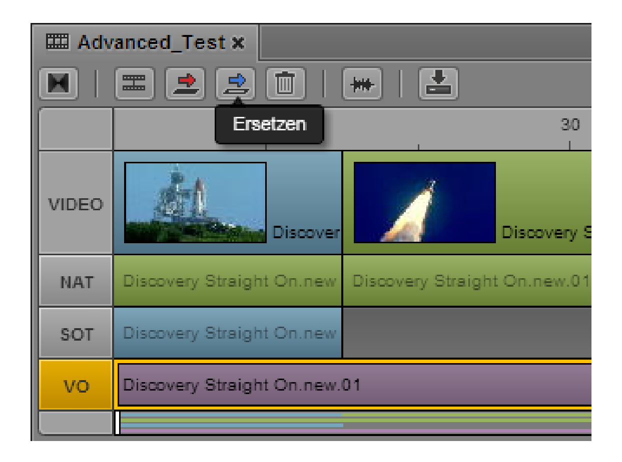
In der folgenden Abbildung sind die NAT- und SOT-Spur ausgewählt. Nach dem Schnitt sind das Videosegment und das SOT-Audiosegment hellblau, und zeigen somit Video und SOT an. Auch Video mit NAT und SOT wird hellblau dargestellt.




**So ersetzen Sie Voiceover-Audio in einer erweiterten Sequenz:**

1. Laden Sie einen Clip im Asset-Modus und setzen Sie eine Startmarke.
2. Wählen Sie in der Sequenz das Voiceover-Audiosegment aus, das Sie ersetzen möchten.
3. Klicken Sie auf die Voiceover-Schaltfläche.
4. Klicken Sie auf die Ersetzen-Schaltfläche.




Das ausgewählte Audiomaterial wird ersetzt.

## Aktivieren einer Audiospur

Bei der Bearbeitung einer erweiterten Sequenz können Sie Audiospuren der folgenden Kombinationen aktivieren:

- Video- und NAT-Spur
- Video- und SOT-Spur
- Video sowie NAT- und SOT-Spuren
- VO-Spur

Durch das Aktivieren einer Audiospur stehen Optionen für die folgenden Vorgänge zur Verfügung:

- Teilen eines Segments – siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 185.
- Insert-Schnitt – siehe „Insert-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 158.
- Überschreiben-Schnitt – siehe „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 163.
- Ersetzen-Schnitt – siehe „Durchführen eines Ersetzen-Schnitts“ auf Seite 167.

Informationen zu diesen Vorgängen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten.

**So aktivieren oder deaktivieren Sie eine Audiospur:**

▶ Klicken Sie in einer erweiterten Sequenz auf die Spuranzeige-Schaltfläche.

Wenn aktiv, ist die Spuranzeige orange. Die folgende Abbildung zeigt, dass die NAT- und SOT-Spuren aktiviert sind.




Beachten Sie Folgendes:

– Das Aktivieren der VO-Spur deaktiviert NAT- und SOT-Spuren.

– Das Aktivieren der NAT- oder SOT-Spur deaktiviert die VO-Spur.

– Wenn sowohl die NAT- als auch die SOT-Spur aktiviert sind, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf eine Spur, um beide Spuren zu deaktivieren.

– Wenn sowohl die NAT- als auch die SOT-Spur deaktiviert sind, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf eine Spur, um beide Spuren zu aktivieren.

## Hinzufügen von Medien aus einer gespeicherten Sequenz zu einer Sequenz

Sie können eine Sequenz aus einer Interplay Production Datenbank im Medien-Bereich im Asset-Modus laden, können jedoch keine Start- und Endmarken setzen und die ausgewählten Medien nicht in eine Sequenz einfügen. Sie haben jedoch die Möglichkeit, mit Hilfe der Match Frame-Funktion den Quellclip für ein bestimmtes Einzelbild zu öffnen und dann Medien im Quellclip auszuwählen.

**So fügen Sie Medien aus einer gespeicherten Sequenz zu einer Sequenz hinzu:**

1. Führen Sie im Assets-Bereich einen der folgenden Schritte durch:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.
   - Wählen Sie eine Sequenz aus, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.

   Die Sequenz wird im Medien-Bereich im Asset-Modus geöffnet.
2. Navigieren Sie im Material, das Sie der Sequenz hinzufügen möchten, zu einem Bild.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame“.

   Der Master-Clip, der das Bild enthält, wird in den Medien-Bereich geladen, wobei das entsprechende Bild angezeigt wird. Die Start- und Endmarken sind so gesetzt, dass sie dem in der Sequenz benutzten Segment entsprechen.
4. Fügen Sie das gewünschte Material in Ihre Sequenz ein.

## Rückgängigmachen und Wiederherstellen einer Aktion im Sequenz-Bereich

Sie können eine Aktion im Sequenz-Bereich rückgängig machen, beispielsweise einen Clip wiederherstellen, den Sie gelöscht haben. Sie können bis zu 100 Aktionen rückgängig machen oder wiederherstellen. Die Liste der Rückgängig-/Wiederherstellen-Vorgänge wird beim Abmelden von einer Session nicht gespeichert.

Wenn eine Aktion eine Marke betrifft (nur Interplay Production Assets), wird die Änderung auch im Loggen-Bereich angezeigt. Beispiel: Wenn Sie einer Sequenz eine Marke hinzugefügt haben und die Marke dann durch Trimmen der Sequenz entfernen, wird die Marke aus der Liste im Loggen-Bereich entfernt. Wenn Sie die Aktion rückgängig machen, wird die Marke sowohl in der Sequenz als auch im Loggen-Bereich wiederhergestellt.



*Zurzeit gibt es keine eigene Rückgängig-/Wiederherstellen-Funktion für den Loggen-Bereich.*

Wenn Sie an einem Skript und einer Sequenz gleichzeitig arbeiten, werden sowohl auf den Story- als auch auf den Sequenz-Bereich die gleichen Aktionen zum Rückgängigmachen angewandt. Wenn Sie eine neue Sequenz laden oder den Sequenz-Bereich schließen, gehen die Aktionen zum Rückgängigmachen im Story-Bereich verloren.

**Um einen Vorgang rückgängig zu machen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Drücken Sie Strg + Z (Windows) bzw. Befehl + Z (Mac).
- Wählen Sie im Sequenz-Bereichsmenü „Rückgängig“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sequenz-Bereich und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Rückgängig“.

**Um einen rückgängig gemachten Vorgang wiederherzustellen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Drücken Sie Strg + Y (Windows) bzw. Befehl + Y (Mac).
- Wählen Sie im Bereichsmenü für Sequenzen „Wiederholen“.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sequenz-Bereich und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Wiederholen“.

## Verschieben oder Löschen von Segmenten in der Timeline

Nachdem Sie Ihrer Sequenz Assets hinzugefügt haben, können Sie diese auf der Timeline neu anordnen. Ein Medienausschnitt, der auf einer Spur in einer Sequenz enthalten ist, wird als *Segment* bezeichnet.

Bei einer erweiterten Sequenz können Sie das Segment nach dem Hinzufügen zur Timeline nicht mehr auf eine andere Spur verschieben. Beispiel: Wenn Sie einen Clip per Drag & Drop als SOT auf einer Timeline einfügen, können Sie das Segment danach nicht in der Timeline auswählen und auf eine andere Audiospur verschieben. Wenn der Clip Audio auf einem Kanal besitzt, der nicht der Audiospur zugewiesen ist, auf der der Clip eingefügt wird, hören Sie das Audio bei der Wiedergabe der Sequenz nicht.



*Wenn Sie die Spur, in die das Audio eingefügt wurde, ändern möchten, können Sie die unter „Hinzufügen und entfernen von Audiosegmenten“ auf Seite 174 beschriebenen Vorgehensweisen verwenden.*

**So verschieben Sie ein Segment in einer Sequenz:**

1. Klicken Sie auf das Segment, das Sie verschieben möchten.
2. Ziehen Sie das Segment an eine neue Stelle in der Timeline und legen Sie es dort ab.

   In einer langen Sequenz wird beim Verschieben eines Segments an den sichtbaren Sequenzrand (oben oder unten bei einer vertikalen bzw. links und rechts bei einer horizontalen Timeline) die Sequenz in die entsprechende Richtung gescrollt.

**Um ein Segment aus einer Sequenz zu löschen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu löschende Segment und wählen Sie „Löschen“.
- Klicken Sie auf das zu löschende Segment und in der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Löschen-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf das zu löschende Segment und wählen Sie im Menü des Sequenz-Bereichs „Löschen“.
- Klicken Sie auf das zu löschende Segment und drücken Sie auf die Entf-Taste oder Rücktaste (Windows).

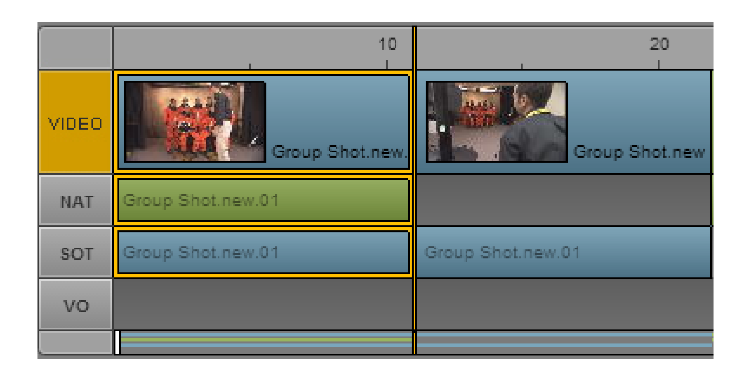
  Wird ein Segment aus einer Sequenz gelöscht, bleibt das ursprüngliche Quellmedium auf dem Server erhalten.

## Hinzufügen und entfernen von Audiosegmenten

Wenn ein Videoclip mit einer oder mehreren Audiospuren assoziiert ist und Sie den Videoclip der Sequenz-Timeline hinzufügen, können Sie die assoziierten Audiosegmente hinzufügen oder entfernen. Beispiel: Wenn eine Sequenz eine Videosegment enthält, mit dem ein NAT-Segment assoziiert ist, können Sie das SOT-Segment hinzufügen. Wenn die Sequenz ein Videosegment ohne Audio enthält, können Sie ein NAT-Segment, ein SOT-Segment oder beide hinzufügen.

Gleichermaßen können Sie ein NAT-Segment, ein SOT-Segment oder beide entfernen.

Die folgende Abbildung zeigt ein Videosegment mit assoziierten NAT- und SOT-Segmenten. Wenn sich ein Videosegment und assoziierte NAT- und SOT-Spuren in der Timeline befinden, wird das Videosegment blau dargestellt und entspricht dem SOT-Segment.




Diese Funktion gilt nur für das ausgewählte Segment. Sie hat keine Auswirkung auf das Audio in anderen Segmenten der Sequenz.



*Auch das Aktivieren des NAT- oder SOT-Spurselektors hat keinen Einfluss auf diese Funktion.*

**So fügen Sie ein NAT- oder SOT-Segment hinzu:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Segment im Sequenz-Bereich und wählen Sie eine der folgenden Optionen:
  - Audiosegment hinzufügen > NAT
  - Audiosegment hinzufügen > SOT

  Durch ein Häkchen wird gekennzeichnet, dass das Segment in der Sequenz enthalten ist.

**So entfernen Sie ein NAT- oder SOT-Segment:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Segment im Sequenz-Bereich und deaktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
  - Audiosegment hinzufügen > NAT
  - Audiosegment hinzufügen > SOT

  Das Häkchen wird entfernt.

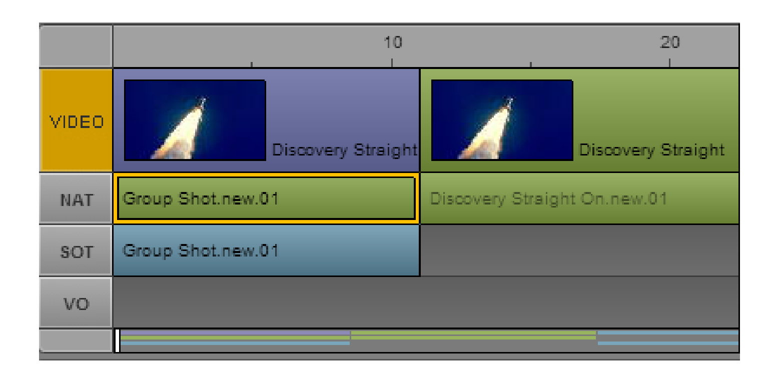
## Erstellen eines Audiosegments nur mit NAT oder SOT

Beim Bearbeiten einer Sequenz möchten Sie vielleicht ein nicht benötigtes Videosegment entfernen (beispielsweise eine Person, die die Kamerasicht blockiert) und nur das Audio behalten. Wenn Sie das Video ersetzen und das Audio behalten möchten, können Sie mittels Überschreiben-Schnitts nur das Video überschreiben. Das Audiosegment verbleibt ohne das assoziierte Video in der Timeline und Sie können das Audiosegment separat bearbeiten.

Die folgende Abbildung zeigt ein ausgewähltes Videosegment und das mit ihm assoziierte SOT-Audio links davon (gekennzeichnet durch orangefarbene Umrandung) sowie dieselbe Sequenz nach einem Überschreiben-Schnitt nur für das Video. Das Videosegment rechts ist lila gefärbt, wodurch angezeigt wird, dass mit ihm kein Audio assoziiert ist. Das SOT-Segment bleibt blau und der Clipname ist dunkler als die Clipnamen für die mit dem Videosegment assoziierten Audiosegmente.



Wenn Sie für ein Segment sowohl NAT als auch SOT aktivieren (Beschreibung siehe „Hinzufügen und entfernen von Audiosegmenten“ auf Seite 174), können Sie das Originalvideo überschreiben und das NAT- und das SOT-Segment behalten. In der folgenden Abbildung sehen Sie NAT- und SOT-Spuren, die mit keinem Videosegment assoziiert sind. Das Videosegment oberhalb der ausgewählten NAT-Spur ist lila und zeigt damit an, dass es nicht mit Audio assoziiert ist. Das NAT-Segment bleibt grün, das SOT-Segment bleibt blau und die Clipnamen sind dunkler als die Clipnamen von Audiosegmenten, die mit einem Videosegment assoziiert sind.




**So erstellen Sie ein Audiosegment nur mit NAT oder SOT:**

1. Fügen Sie einen Clip mit NAT- oder SOT-Audio in die Sequenz ein.
2. (Optional) Aktivieren Sie ein zweites Audiosegment (NAT oder SOT).
3. Laden Sie einen Clip im Medien-Bereich und setzen Sie die Start- und Endmarken für Video, um das Videosegment in der Timeline zu ersetzen. Das durch die Marken gekennzeichnete Video muss gleich lang oder länger als das zu ersetzende Video sein.
4. Führen Sie den Überschreiben-Schnitt aus.

   Weitere Informationen finden Sie unter „Überschreiben-Schnitt in einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 163.
5. Trimmen Sie gegebenenfalls, um Audio und Video anzugleichen.

## Ausrichten in der Timeline

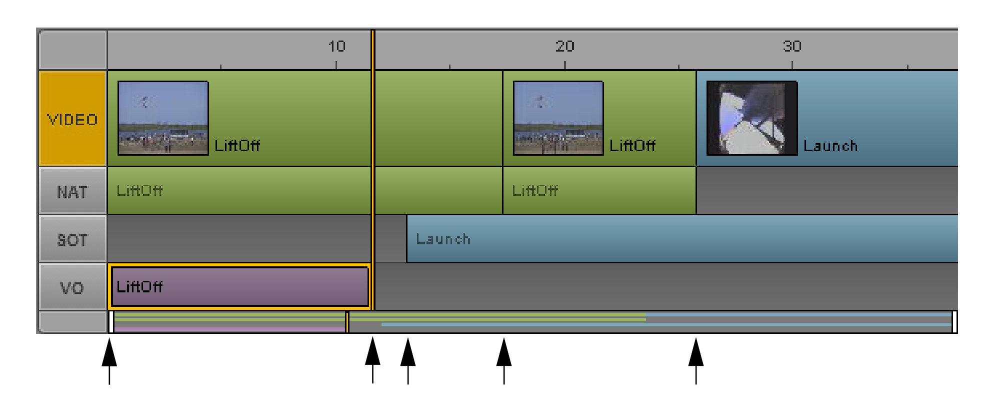
In manchen Fällen sind die Bearbeitungsvorgänge, die Sie in der Sequenz-Timeline durchführen können, auf bestimmte Timecode-Positionen beschränkt. In anderen Fällen können Sie alle Timecode-Positionen bearbeiten. Beispiel: Ein Videosegment kann nur an den Anfang oder das Ende eines anderen Videosegments gezogen werden. Andererseits kann beim Trimmen des Endes eines Videosegments das Segment auf einen beliebigen verfügbaren Timecode verlängert werden.

Wenngleich Schnitte auf eine beliebige Timecode-Position durchgeführt werden können, so können doch beim Ausrichten der Schnitte Referenzpunkte hilfreich sein. Dies kann besonders beim Angleichen von Audio und Video zweckdienlich sein. Folgendes kann als Referenzpunkt dienen:

- Positionsanzeige
- Start- oder Endpunkt eines anderen Segments in der Timeline
- ursprünglicher Start- oder Endpunkt des Segments, das Sie ziehen
- Beginn einer Sequenz
- Grenzen eines Timing-Blocks

Wenn Sie ein Segment oder eine Endmarke ziehen, hält der Ziehvorgang bei diesen Punkten kurz an oder rastet dort ein. Wenn Sie daraufhin die Maustaste loslassen, wird der Schnitt an diesem Referenzpunkt ausgeführt.

Die folgende Abbildung zeigt Referenzpunkte für ein VO-Segment.




Referenzpunkte gibt es nur in erweiterten Sequenzen.

**So verhindern Sie das Pausieren und Einrasten:**

- Halten Sie beim Ziehen eines Segments oder einer Endmarke die Umschalttaste gedrückt.

# Trimmen von Segmenten in der Timeline

Segmente können an beiden Enden getrimmt werden. Dabei werden sie entweder Bild für Bild oder in größeren Einheiten verlängert oder gekürzt. Sie haben außerdem die Möglichkeit, einen beidseitigen Trimm durchzuführen, bei dem die kombinierte Dauer der beiden Segmente gleich bleibt.

Wenn Sie ein Segment trimmen, bewegt sich die Positionsanzeige automatisch an die neue Position in der Sequenz, und das genaue Einzelbild, auf das das Segment getrimmt wurde, wird im Viewer des Medien-Bereichs angezeigt.



*Ein Segment kann höchstens auf die maximale Länge des ursprünglichen Quellmediums verlängert werden.*

In den folgenden Abschnitten wird das Trimmen von Segmenten beschrieben:

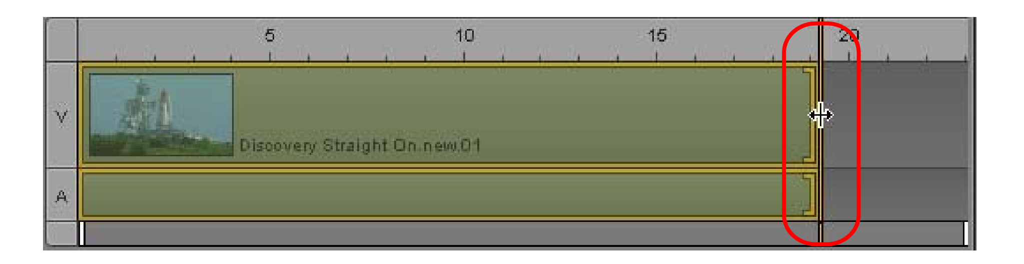

- „Trimmen einer einfachen Sequenz“ auf Seite 179
- „Trimmen einer erweiterten Sequenz“ auf Seite 180
- „Trimmen von der Positionsanzeige zum Ende eines Segments“ auf Seite 181
- „Beidseitiges Trimmen“ auf Seite 182


## Trimmen einer einfachen Sequenz

Beim Trimmen einer einfachen Sequenz werden Video und Audio gemeinsam bearbeitet. Video und Audio können nicht separat getrimmt werden.

**Um ein Segment mit Hilfe der Maus zu trimmen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie an das Ende des Segments und ziehen Sie an der Trimmanzeige des Audios oder Videos.



**So trimmen Sie ein Segment mit Hilfe von Tastenkombinationen:**

1. Klicken Sie auf das Ende des Segments, das Sie trimmen möchten.
2. Drücken Sie eine der folgenden Tasten:

| | |
|---|---|
| M | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen |
| Komma (,) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen |
| Punkt (.) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen |
| Schrägstrich (/) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen<br>*Diese Tastenkombination gilt für amerikanische Tastaturen; bei anderen Tastaturbelegungen funktioniert sie möglicherweise nicht.* |

Die Positionsanzeige bewegt sich automatisch an die Stelle, an der getrimmt wird.

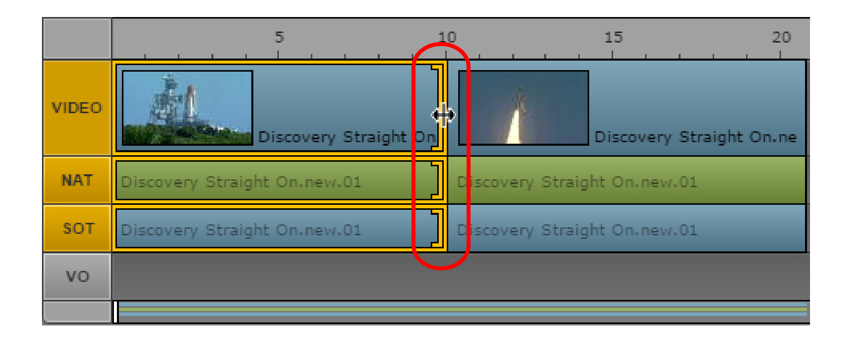
## Trimmen einer erweiterten Sequenz

Bei einer erweiterten Sequenz können Sie die Videospur, die Audiospur oder beide trimmen.

**Um ein Segment mit Hilfe der Maus zu trimmen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Um sowohl Video- als auch Audiospur zu trimmen, klicken Sie auf ein Ende des Videosegments und ziehen Sie an der Trimm-Anzeige.

  Auf der folgenden Abbildung können Sie erkennen, dass sowohl Video- als auch Audiosegmente vom Segmentende aus getrimmt werden können.



- Um nur Audio zu trimmen, klicken Sie auf ein Ende des Audiosegments und ziehen Sie an der Trimm-Anzeige.
- Um ein Video, das Audio aus derselben Quelle enthält, allein zu trimmen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac) auf ein Ende des Videosegments und ziehen Sie an der Trimm-Anzeige. Diese Technik eignet sich für einen L-Schnitt. Siehe „Verwenden von L-Schnitten in der Timeline“ auf Seite 184.

**So trimmen Sie ein Segment mit Hilfe von Tastenkombinationen:**

1. Klicken Sie auf das Ende des Segments, das Sie trimmen möchten.
2. Drücken Sie eine der folgenden Tasten:

| M | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen |
|---|---|
| Komma (,) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen |
| Punkt (.) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen |
| Schrägstrich (/) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen |
| | *Diese Tastenkombination gilt für amerikanische Tastaturen; bei anderen Tastaturbelegungen funktioniert sie möglicherweise nicht.* |

Die Positionsanzeige bewegt sich automatisch an die Stelle, an der getrimmt wird.

## Trimmen von der Positionsanzeige zum Ende eines Segments

Um ein Segment vom Anfang (oben) oder Ende (unten) bis zur aktuellen Position (Positionsanzeige) zu trimmen, können Sie einen Befehl oder eine Tastenkombination benutzen.

**So trimmen Sie den Anfang eines Segments:**

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige auf dem Bild, auf das Sie trimmen möchten.

   Sie können ein ausgewähltes Segment trimmen oder Segmente, die sich an der Positionsanzeige überlappen.

   Um überlappende Segmente zu trimmen, müssen Sie kein Segment auswählen. Vom Trimmen sind ein Videosegment, das assoziierte Audiosegment und ein gegebenenfalls vorhandenes Voiceover-Segment betroffen.



*Um die Auswahl eines Segments aufzuheben, klicken Sie auf einen nicht benutzten Teil der Timeline.*

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Anfang trimmen“.
   - Drücken Sie Umschalt+[.



*Diese Tastenkombination gilt für amerikanische Tastaturen; bei anderen Tastaturbelegungen funktioniert sie möglicherweise nicht.*

**So trimmen Sie das Ende eines Segments:**

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige auf dem Bild, auf das Sie trimmen möchten.

   Sie können ein ausgewähltes Segment trimmen oder alle Segmente, die sich an der Positionsanzeige überlappen.

   Um überlappende Segmente zu trimmen, müssen Sie kein Segment auswählen. Vom Trimmen sind ein Videosegment, das assoziierte Audiosegment und ein gegebenenfalls vorhandenes Voiceover-Segment betroffen.



*Um die Auswahl eines Segments aufzuheben, klicken Sie auf einen nicht benutzten Teil der Timeline.*

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Ende trimmen“.
   - Drücken Sie Umschalt+].



*Diese Tastenkombination gilt für amerikanische Tastaturen; bei anderen Tastaturbelegungen funktioniert sie möglicherweise nicht.*

## Beidseitiges Trimmen

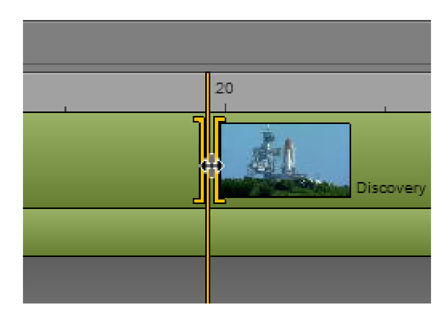
*Beidseitiges Trimmen* ist ein Trimm-Vorgang, bei dem ein Videosegment in ein anderes Videosegment hinein verlängert wird und dabei das Material im getrimmten Segment ersetzt. (Diese Funktion wird in Media Composer und NewsCutter als „Dual-Roller-Trim“ bezeichnet.) Die gemeinsame Dauer der beiden Clips bleibt dabei gleich.

- Bei einer einfachen Sequenz werden beim beidseitigen Trimmen die Videospur und die damit synchronisierte Audiospur bearbeitet.
- Bei einer erweiterten Sequenz wird beim beidseitigen Trimmen nur die Videospur bearbeitet.

**So verwenden Sie beidseitiges Trimmen:**

- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und ziehen Sie den Übergang.

  Auf beiden Seiten des Übergangs erscheinen Trimm-Anzeigen, während Sie die Strg-Taste gedrückt halten.



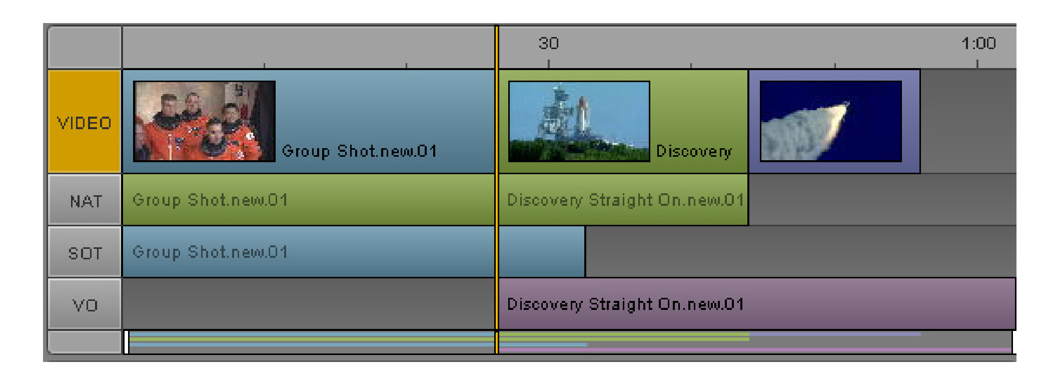

Sie können die folgenden Tastenkombinationen zur Trimm-Steuerung verwenden:

| | |
|---|---|
| Umschalt + M | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen |
| Umschalt + Komma (,) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen |
| Umschalt + Punkt (.) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen |
| Umschalt + Schrägstrich (/) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen<br>*Diese Tastenkombination gilt für amerikanische Tastaturen; bei anderen Tastaturbelegungen funktioniert sie möglicherweise nicht.* |

## Verwenden von L-Schnitten in der Timeline

Ein L-Schnitt ist ein geteilter Schnitt zwischen zwei Segmenten, bei dem die Video- und die Audioüberblendung versetzt erfolgen. Es kann die Audioüberblendung vor der Videoüberblendung erfolgen oder umgekehrt.

In der folgenden Abbildung sehen Sie einen L-Schnitt in der Nähe der 20-Sekunden-Marke auf der Timeline. Das SOT-Segment in der Sequenz (hellblau) geht über das zugehörige Video hinaus.




**So erstellen Sie einen L-Schnitt:**

1. Wählen Sie das zu bearbeitende Videosegment aus und platzieren Sie den Mauszeiger in der Nähe des Endes, das Sie anpassen möchten.

   Eine Trimm-Anzeige wird auf der Video- oder der Audiospur des Segments oder auf beiden angezeigt.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac) auf die Video-Trimm-Anzeige und ziehen Sie sie an eine andere Position.
   - Klicken Sie auf die Audio-Trimm-Anzeige und ziehen Sie sie an eine andere Position.

   Dadurch wird die Videoüberblendung von der Audioüberblendung entkoppelt und Sie können die beiden separat bearbeiten. Klicken Sie auf eine der beiden Anzeigen, um das Segment einzeln zu bearbeiten.

**So entfernen Sie einen L-Schnitt:**

- Klicken Sie auf die Trimm-Anzeige des Audios und ziehen Sie sie zurück, sodass sie wieder am Video ausgerichtet ist (oder umgekehrt). Dabei müssen Sie nicht sehr genau vorgehen. Die Anwendung führt die präzise Neuausrichtung der beiden Überblendungen automatisch durch.

 *L-Schnitte werden beibehalten, wenn Sie ein Segment an eine neue Position in der Sequenz ziehen.*

 *Falls Audiosegmente überlappen, stellt MediaCentral UX die Audiopegel automatisch ein.* *Siehe „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 244.*

## Teilen von Segmenten

Sie können Segmente an der ausgewählten Timecode-Position mit Hilfe einer Schaltfläche, eines Menübefehls oder einer Tastenkombination teilen und die entstandenen Schnitte zum Bearbeiten der Sequenz verwenden. So können Sie beispielsweise ein Videosegment samt dazugehörigem Audio teilen und dann das eines der neu entstandenen Segmente löschen. Diese Funktion ist ähnlich der „Schnitt hinzufügen“-Funktion in einem Avid Editing-Programm.

Je nach bearbeitetem Sequenztyp ist der Vorgang des Teilens unterschiedlich:

- In einer einfachen Sequenz werden alle sichtbaren Spuren geteilt. In einer Sequenz mit einer Videospur und Audiospur können Sie entweder nur Video oder nur Audio teilen.
- Bei einer erweiterten Sequenz können Sie durch Aktivieren der Audiospuren das zu teilende Audio auswählen. Um eine Spur zu aktivieren, klicken Sie auf die Spuranzeige-Schaltfläche, sodass sie orange angezeigt wird. Sie können die folgenden Kombinationen teilen:
  - reines Video
  - Video und NAT
  - Video und SOT
  - Video, NAT, SOT
  - Nur VO

  Kombinationen, die nicht geteilt werden können:
  - VO und Video
  - VO und NAT (können nicht gleichzeitig aktiviert sein)
  - VO und SOT (können nicht gleichzeitig aktiviert sein)
  - VO, NAT und SOT (können nicht gleichzeitig aktiviert sein)
  - L-Schnitte

  Wenn Sie aus dem Kontextmenü oder dem Bereichsmenü den Teilen-Befehl wählen, wird im Text des Menüelements angezeigt, für welche Spuren das Teilen aktiviert ist. Wenn Sie den Mauszeiger über die Teilen-Schaltfläche bewegen, wird angezeigt, für welche Spuren das Teilen aktiviert ist.

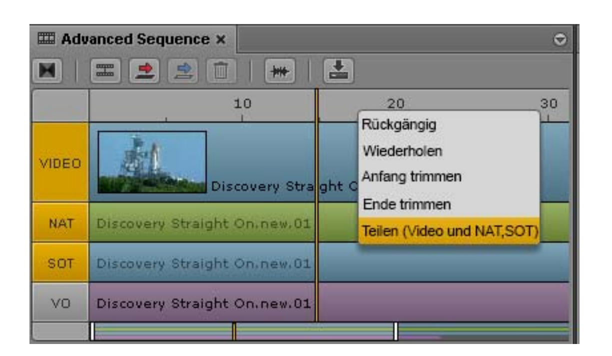
Beachten Sie auch Folgendes:

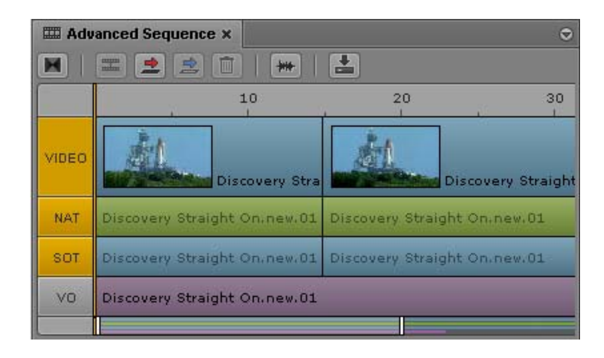
- Die Auswahl eines Segments hat keine Auswirkung auf die Teilung. Die Teilung wird an der Positionsanzeige vorgenommen.
- Nach dem Teilen eines Segments wird das erste Bild des zweiten Segments zum aktuellen Bild.
- Bei Multicam-Gruppenclips wird die Kameraperspektive in beiden Segmenten beibehalten. Die Perspektive kann für jedes Segment separat geändert werden.
- Die Stelle, an der Sie teilen möchten, kann bis zu ein Frame vom Segmentanfang bzw. -ende entfernt sein.
- Durch das Teilen eines Segments entsteht kein neuer Master-Clip bzw. keine neuen Subclips.

**So teilen Sie ein oder mehrere Segmente:**

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige an die Stelle, an der Sie das Segment teilen möchten.
2. Aktivieren Sie bei erweiterten Sequenzen die Audiospuren, die die zu teilenden Segmente enthalten.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Teilen-Schaltfläche.
   - Drücken Sie Strg + E (Windows) bzw. Befehl + E (Mac).
   - Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Timecode-Leiste, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie „Teilen".
   - Wählen Sie im Bereichsmenü für Sequenzen „Teilen".

   Die folgende Abbildung zeigt ein Videosegment mit assoziierten NAT- und SOT-Segmenten, die für das Teilen aktiviert sind, sowie das Ergebnis.




Links: vor dem Teilen der Segmente; rechts: nach dem Teilen der Segmente

Sie können die geteilten Segmente nun bearbeiten, beispielsweise eines der neuen Segmente löschen oder am Schnitt einen neuen Clip einfügen.

## Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz

Beim Hinzufügen von Marken zu Sequenzen gibt es zwei Möglichkeiten:

- Fügen Sie einen Clip oder einen Clipausschnitt hinzu, der Marken enthält.
- Fügen Sie Marken der Sequenz direkt hinzu.



*Marken sind eine Funktion in Interplay Production Assets. Umfassende Informationen zum Arbeiten mit Marken finden Sie unter* *„Loggen von Interplay | Production Assets und Erstellen von Subclips“ auf Seite 300.*

**Hinzufügen eines Clips, der Marken enthält –** Marken, die sich zwischen der Start- und Endmarke befinden, werden in die Sequenz kopiert, wenn Sie den Clip in die Sequenz einfügen. Beim Kopieren von Marken, die in Clips enthalten sind, entsteht eine Art Schnappschuss. Wenn Sie einen Clip durch Trimmen verlängern, werden Marken nicht kopiert, die im verlängerten Teil des Clips enthalten sind. Wenn Sie einen Clip durch Trimmen kürzen, entfernen Sie dabei die Marken im getrimmten Abschnitt. Wird der Clip wieder verlängert, werden sie nicht wiederhergestellt. Um die Marken wiederherzustellen, machen Sie die Bearbeitung rückgängig. Mittels Match Frame in der Sequenz finden Sie den Originalclip wieder. Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 228.

**Marken in reinen Audioclips –** bei reinen Audioclips, beispielsweise bei Voiceover, werden keine Marken hinzugefügt. Sie können Marken nur aus einem Clip kopieren, der auch eine Videospur hat.

**Verschieben von Segmenten mit Marken –** wenn Sie ein Segment einer Sequenz verschieben, das Marken enthält, werden die Marken mit verschoben.

**Hinzufügen von Marken im Ausgabe-Modus –** Wenn Sie im Ausgabe-Modus einer Sequenz Marken hinzufügen, werden durch Speichern im Loggen-Bereich oder im Sequenz-Bereich sowohl die Sequenz als auch die Marken gespeichert.

**Wechseln des Modus im Medien-Bereich –** Beim Wechseln vom Ausgabe-Modus in den Asset-Modus oder umgekehrt ändert sich der Loggen-Bereich in Abhängigkeit von den im Medien-Bereich geladenen Medien.



*Wenn Sie den Loggen-Bereich so einstellen, dass nur die von Ihnen erstellten Marken angezeigt werden, sind nur Ihre Marken im Sequenz-Bereich sichtbar. Weitere Informationen finden Sie unter* *„Der Loggen-Bereich für Interplay | Production Assets“ auf Seite 307.*

## Einfügen von Videoüberblendungen (nur erweiterte Sequenzen)

Mit Hilfe von Videoüberblendungen schaffen Sie in erweiterten Sequenzen einen fließenden Übergang zwischen zwei Segmenten. Überblendungen können zwei bis 300 Bilder lang sein (nur gerade Zahlen), wobei sich die Hälfte der Bilder im ausgehenden und die andere im eingehenden Segment befindet.



*Überblendungen können nicht am Anfang des ersten Segments oder am Ende des letzten Segments eingefügt werden. Vergewissern Sie sich, dass vor der Start- und nach der Endmarke genügend Quellmaterial für die Überblendung vorhanden ist. Weiterhin darf der eingehende Überblendungsteil eines Segments nicht mit dem ausgehenden Teil einer nachfolgenden Überblendung überlappen. In all diesen Fällen wird vom System eine Fehlermeldung ausgegeben, die Sie darüber informiert, dass eine Überblendung nicht möglich ist.*

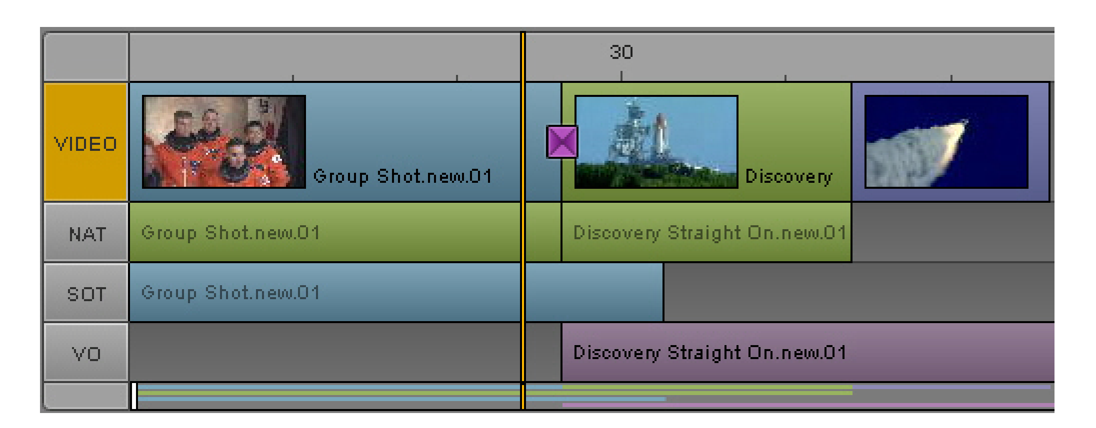
**So fügen Sie eine Videoüberblendung zwischen zwei Segmenten ein:**

1. Platzieren Sie die Positionsanzeige auf der Timeline innerhalb von zwei Sekunden eines Schnitts zwischen zwei Segmenten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf der Symbolleiste des Sequenz-Bereichs auf die Videoüberblendungs-Schaltfläche.




   - Drücken Sie die Taste mit dem umgekehrten Schrägstrich (\).
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Überblendung einfügen“.

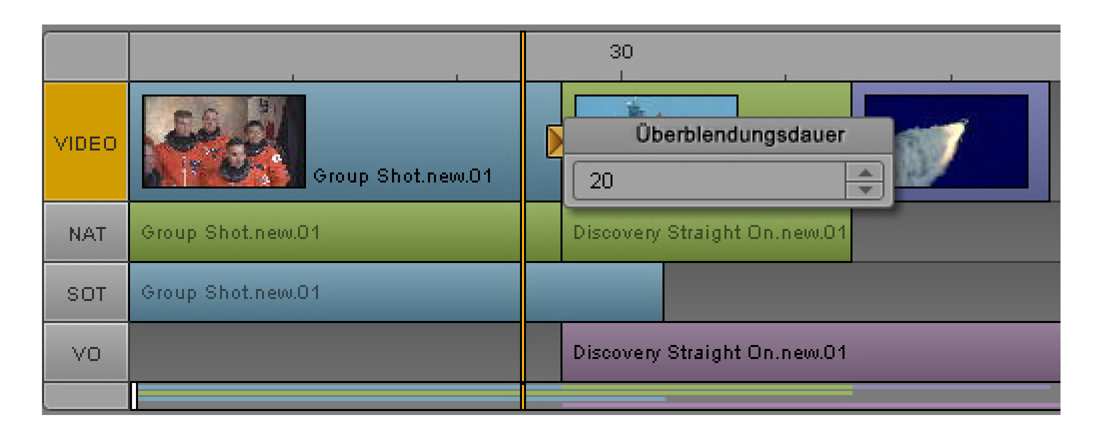
Die folgende Abbildung zeigt eine Überblendung zwischen zwei Segmenten einer Sequenz. Sie ist durch das quadratische Überblendungs-Symbol gleich rechts neben der Positionsanzeige gekennzeichnet.






*Die Größe des Symbols ist unveränderlich und gibt keinen Aufschluss über die Dauer der Überblendung.*

3. Standardmäßig ist die Überblendungsdauer mit 20 Bildern festgelegt, wobei sich zehn Bilder im ausgehenden und 10 im eingehenden Segment befinden. Diese Einstellung kann jedoch durch Doppelklicken auf das Überblendungs-Symbol oder Rechtsklicken darauf und Auswählen von „Dauer ändern“ angepasst werden.




Nach dem Ändern dieser Einstellungen werden der Sequenz neu hinzugefügte Überblendungen mit der neuen Dauer erstellt.



*Die Standarddauer können Sie in den Sequenz-Benutzereinstellungen unter „Überblendungsdauer“ anpassen.*

4. Sie können die Überblendung anzeigen, indem Sie die Positionsanzeige in der Sequenz-Timeline an einer beliebigen Stelle im ausgehenden Segment platzieren und dann die Ausgabe im Viewer des Medien-Bereichs wiedergeben.

   Überblendungen sind mit dem ausgehenden Segment assoziiert. Wenn also das ausgehende Segment an das Ende der Sequenz verschoben wird, wird die assoziierte Überblendung automatisch gelöscht.

**So löschen Sie eine Überblendung:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Überblendungs-Symbol und wählen Sie „Überblendung löschen".

## Aktivieren von Audio-Scrubbing

Standardmäßig ist für die Timeline nur das Scrubben für Video aktiviert, um eine schnellere Bearbeitungsleistung zu erzielen. Sie können Audio-Scrubbing über den Kontextmenübefehl optional aktivieren, entweder im Sequenz-Bereichsmenü oder im Medien-Bereichsmenü.

**So aktivieren Sie Audio-Scrubbing:**

- Klicken Sie im Sequenz-Bereich oder im Medien-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Audio-Scrubbing".

  Ein Häkchen zeigt an, dass Audio-Scrubbing aktiviert ist. Klicken Sie zum Deaktivieren von Audio-Scrubbing und Entfernen des Häkchens erneut auf „Audio-Scrubbing".

## Ändern des Start-Timecodes

In einigen Fällen müssen Sie möglicherweise den Timecode für den ersten Frame einer Sequenz ändern. Diese Funktion gilt nur für Interplay Production Sequenzen.

**So ändern Sie den Start-Timecode einer Sequenz:**

1. Laden Sie eine Sequenz in den Medien-Bereich.
2. Klicken Sie im Sequenz-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Start-Timecode ändern".

3. Platzieren Sie die Einfügen-Leiste vor der Ziffer, die Sie ändern möchten, und geben Sie eine neue Ziffer ein.

   Im folgenden Beispiel wird die erste Ziffer von 0 zu 1 geändert.







   Zum Wiederherstellen der ursprünglichen Timecode-Ziffern drücken Sie die Rücktaste oder die Entf-Taste.

4. Klicken Sie auf „OK“.

**So wechseln Sie bei NTSC-Sequenzen zwischen Drop-Frame und Non-Drop-Frame:**

- Geben Sie ein Semikolon (;) oder Komma (:) ein.

# 6 Arbeiten mit Videomedien

In den folgenden Hauptabschnitten wird das Anzeigen und Bearbeiten von Video-Assets im Medien-Bereich beschrieben:

- Der Medien-Bereich
- Wiedergeben von Assets
- Verwenden von Remote-Assets
- Setzen von Start- und Endmarken
- Arbeiten mit Marken und Beschränkungen
- Anzeigen von Untertiteln und Segmenten
- Arbeiten mit Timecode-Anzeigen
- Eingabe von Timecode zum Ansteuern eines Bilds
- Arbeiten in der Medien-Timeline
- Verwenden der Medien-Zoomleiste
- Überprüfen in der STP-Zielauflösung
- Wiedergeben bei höchster Auflösung
- Einsetzen von Match Frame
- Öffnen eines übergeordneten Ordners
- Transkodieren von Assets
- Anzeigen und Bearbeiten von Clips während der Einspielung
- Speichern von Einzelbildern als Bilddateien

# Der Medien-Bereich

Im Medien-Bereich finden Sie alle Steuerelemente zum Wiedergeben von Videoclips sowie zum Setzen von Cues und Marken beim Aufbau Ihrer Story. Der Medien-Bereich verfügt über zwei Modi:

- Klicken Sie auf die Asset-Schaltfläche, um im *Asset-Modus* zu arbeiten.

  Dieser Modus eignet sich zum Anzeigen von Master-Clips, Subclips und Sequenzen sowie zum Bearbeiten von Medien in einer Sequenz. Zudem können Sie Sequenzen an Wiedergabegeräte senden oder ein MAM Asset einem Vorgang hinzufügen. Nähere Informationen zu den Steuerelementen im Asset-Modus finden Sie unter „Medien-Bereich: Asset-Modus“ auf Seite 194, „Menüoptionen für den Medien-Bereich (Asset-Modus)“ auf Seite 196 und „Medien-Bereich: Gruppenclip“ auf Seite 198.

- Klicken Sie auf die Ausgabe-Schaltfläche, um im *Ausgabe-Modus* zu arbeiten.

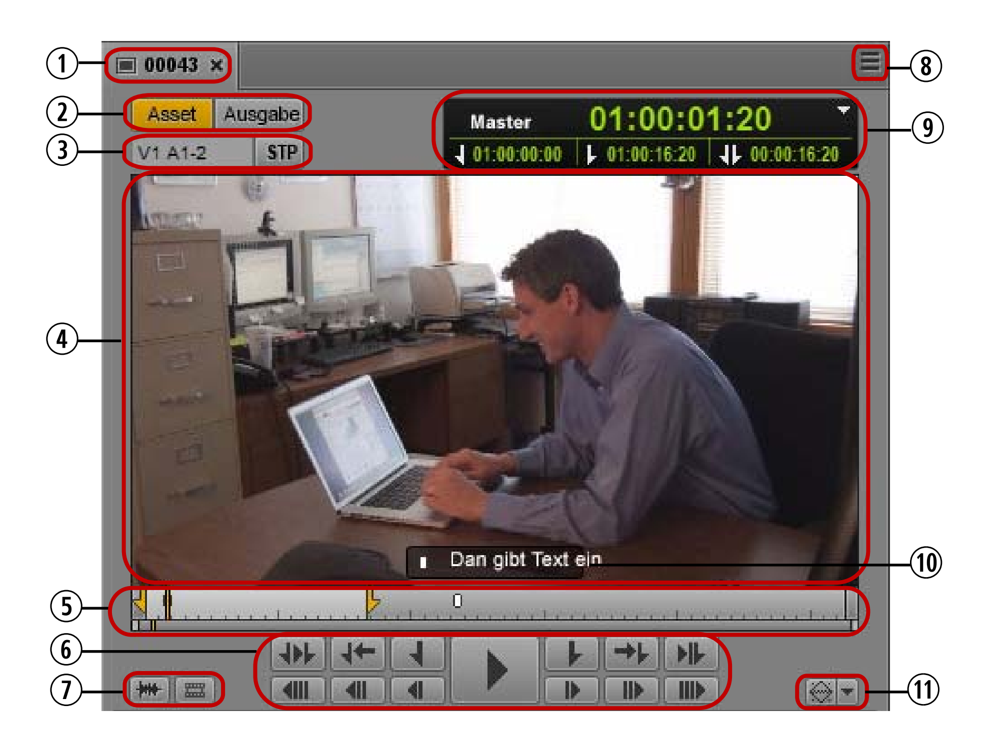
  In diesem Modus können Sie Sequenzen anzeigen, Voiceover hinzufügen und Sequenzen an Wiedergabegeräte senden oder eine einfache MAM Sequenz einem Vorgang hinzufügen. Nähere Informationen zu den Steuerelementen im Ausgabe-Modus finden Sie unter „Medien-Bereich: Ausgabe-Modus“ auf Seite 199.

Die Ansicht im Medien-Bereich schaltet automatisch auf Asset- bzw. Ausgabe-Modus um – je nachdem, welchen Assettyp Sie laden.

- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf einen Clip oder Subclip oder ziehen Sie ihn in den Medien-Bereich. Der Clip bzw. Subclip wird im Asset-Modus geöffnet.
- Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf eine Sequenz oder ziehen Sie sie in den Medien-Bereich. Die Sequenz wird im Ausgabe-Modus geöffnet.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz im Assets-Bereich und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“. Die Sequenz wird im Asset-Modus geöffnet.
- Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche. Die assoziierte Sequenz wird im Ausgabe-Modus geöffnet.
- Doppelklicken Sie im Suchfensterbereich auf ein MAM Asset oder eine einfache Sequenz. Das Asset wird im Asset-Modus geöffnet und die einfache Sequenz im Ausgabe-Modus.
- Doppelklicken Sie im Aufgaben-Bereich auf ein MAM Asset oder eine einfache Sequenz. Das Asset wird im Asset-Modus geöffnet und die einfache Sequenz im Ausgabe-Modus.

## Medien-Bereich: Asset-Modus

Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich im Asset-Modus. Anzeigen und Steuerelemente sind in der nachstehenden Tabelle beschrieben.




| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Titel | Zeigt den Namen eines aus der Interplay Production Datenbank geladenen Assets oder den Titel eines aus der Interplay MAM Datenbank geladenen Assets an. Der Titel eines Interplay MAM Assets stimmt möglicherweise nicht mit dem Namen im Assets-Bereich überein. Weitere Informationen finden Sie unter „Umbenennen von Assetreferenzen“ auf Seite 66. |
| 2 | Asset- und Ausgabe-Schaltflächen | Erlauben das Umschalten der Anzeige zwischen einem im Asset-Modus geladenen Assets und einer im Ausgabe-Modus geladenen Sequenz. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 3 | Videoformat-Anzeige | Zeigt die mit dem Asset assoziierten Tracks an. Wenn die Anzeige rot ist, verfügt das Asset über keine Online-Medien, die mit der Zielauflösung des ausgewählten „Senden an Playback“-Profils übereinstimmen. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über die Anzeige bewegen, sehen Sie, welche Video- und Audioformate zusätzlich zu den Tracks mit dem Asset assoziiert sind.   |
| | STP-Schaltfläche | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine aus einer Interplay Production Datenbank geladene, abspielbare Sequenz an ein Wiedergabegerät zu senden. Im Asset-Modus ist diese Schaltfläche nur dann aktiv, wenn Sie eine Sequenz laden. Weitere Informationen finden Sie unter „Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät“ auf Seite 383. |
| 4 | Medien-Viewer | Zeigt das Video der geladenen Assets an, etwa Master-Clips, Sequenzen oder Subclips.<br><br>Der ausgewählte Markentext oder die Annotation einer ausgewählten Schicht wird als Overlay im unteren Bereich des Medien-Viewers angezeigt. Etwaige Fehlermeldungen zu Medienmaterial erscheinen im oberen Bereich des Medien-Viewers. Die Geschwindigkeitsanzeige für die J-K-L -Wiedergabe wird rechts oben angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 204. |
| 5 | Medien-Timeline und Medien-Zoomleiste | • Die Medien-Timeline ist eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz. Sie enthält Timing-Marken, eine Positionsanzeige und andere Steuerelemente. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten in der Medien-Timeline“ auf Seite 223.<br>• Mit Hilfe der Medien-Zoomleiste können Sie einen Teil der Medien-Timeline vergrößern. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden der Medien-Zoomleiste“ auf Seite 224. |
| 6 | Mediensteuerelemente | Ermöglichen das Wiedergeben, Pausieren und Durchlaufen sowie das Setzen von Start- und Endmarken. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Wiedergeben von Assets“ auf Seite 203, „Durchlaufen von Assets“ auf Seite 206 und „Setzen von Start- und Endmarken“ auf Seite 216. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 7 | Audio-Bereich-Schaltfläche | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Audio-Bereich in den Vordergrund zu holen. |
| | Match Frame-Schaltfläche | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Master-Clip zu laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz oder eines Subclips enthält. Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 228. |
| 8 | Bereichsmenü-Schaltfläche | Öffnet Optionen zum Steuern der Anzeige und zum Senden an Playback. Weitere Informationen finden Sie unter „Menüoptionen für den Medien-Bereich (Asset-Modus)“ auf Seite 196. |
| 9 | Timecode-Anzeigen | Stellen Timecode-Informationen zu geladenen Assets oder Sequenzen bereit. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 220. |
| 10 | Marken-Overlay<br>Untertitel-Overlay | Zeigt die Inhalte einer ausgewählten Marke für ein geladenes Interplay Production Asset an. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Marken und Beschränkungen“ auf Seite 217.<br>Zeigt die Annotation einer ausgewählten Schicht für das geladene Interplay MAM Video- oder Audio-Asset. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen von Untertiteln und Segmenten“ auf Seite 219. |
| 11 | MultiRez-Schaltfläche | Bei aktivierter Option können Sie die Wiedergabe bei höchster Auflösung auswählen. Siehe „Wiedergeben bei höchster Auflösung“ auf Seite 227. |

## Menüoptionen für den Medien-Bereich (Asset-Modus)

Die folgende Tabelle listet Optionen im Medien-Bereichsmenü auf, wenn ein Asset im Asset-Modus geladen ist. Ausführliche Informationen hierzu erhalten Sie im jeweiligen Abschnitt.

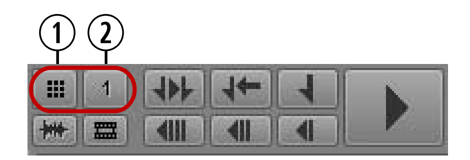
| Menüoption | Beschreibung |
|---|---|
| Match Frame | Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 228. |
| Zuletzt angezeigte Assets | Siehe „Wiedergabe zuletzt angezeigter Assets“ auf Seite 207. |
| Übergeordneten Ordner öffnen | Siehe „Öffnen eines übergeordneten Ordners“ auf Seite 229.<br>Nur Interplay Production |
| Medienstatus aktualisieren | Siehe „Aktualisieren des Medienstatus“ auf Seite 208. |
| Seitenverhältnis | Siehe „Bestimmen des Seitenverhältnisses“ auf Seite 207. |

| Menüoption | Beschreibung |
|---|---|
| Multicam-Ansicht | Siehe „Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive“ auf Seite 263.<br>Nur Interplay Production |
| Wiedergabequalität | Siehe „Festlegen der Wiedergabequalität“ auf Seite 210. |
| Wiedergabelatenz | Siehe „Anpassen der Wiedergabelatenz“ auf Seite 210. |
| Wiedergabemodus (Frame oder Datei) | Siehe „Auswählen von framebasierter Wiedergabe oder dateibasierter Wiedergabe“ auf Seite 211. |
| Untertitel | Siehe „Anzeigen von Untertiteln und Segmenten“ auf Seite 219.<br>Nur Interplay MAM |
| Overlay-Text | Zeigt die Inhalte einer ausgewählten Marke (Interplay Production) oder die Annotation einer ausgewählten Schicht (Interplay MAM) an. |
| Wiedergabestatistik | Stellt Informationen zur Medienwiedergabeleistung bereit. |
| Audio-Scrubbing | Siehe „Aktivieren von Audio-Scrubbing“ auf Seite 190. |
| Senden an Playback (Profilname) | Siehe „Senden an Playback“ auf Seite 380.<br>Nur Interplay Production |
| Einstellungen für 'Senden an Playback' | Siehe „Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback““ auf Seite 380.<br>Nur Interplay Production |
| Aktionen | Siehe „Erstellen von Vorgängen“ auf Seite 399.<br>Nur Interplay MAM |
| Übertragen an mich | Siehe „Übertragen von Assets und Medien an eine lokale Arbeitsgruppe“ auf Seite 395.<br>Nur Interplay Production |
| Übertragen an | Siehe „Übertragen von Assets und Medien an eine Remote-Arbeitsgruppe“ auf Seite 393.<br>Nur Interplay Production |
| Transkodieren | Siehe „Transkodieren von Assets“ auf Seite 230.<br>Nur Interplay Production |
| Subclip erstellen | Siehe „Erstellen von Subclips“ auf Seite 326.<br>Nur Interplay Production |

| Menüoption | Beschreibung |
|---|---|
| Als Bild speichern | Siehe „Speichern von Einzelbildern als Bilddateien“ auf Seite 234. |
| Hilfe | Enthält Informationen zum Audio-Bereich. Über die Hilfe-Steuerelemente können Sie auf weitere Hilfethemen zugreifen. |

## Medien-Bereich: Gruppenclip

Ist im Medien-Bereich ein Gruppenclip geladen, werden zwei zusätzliche Schaltflächen angezeigt.

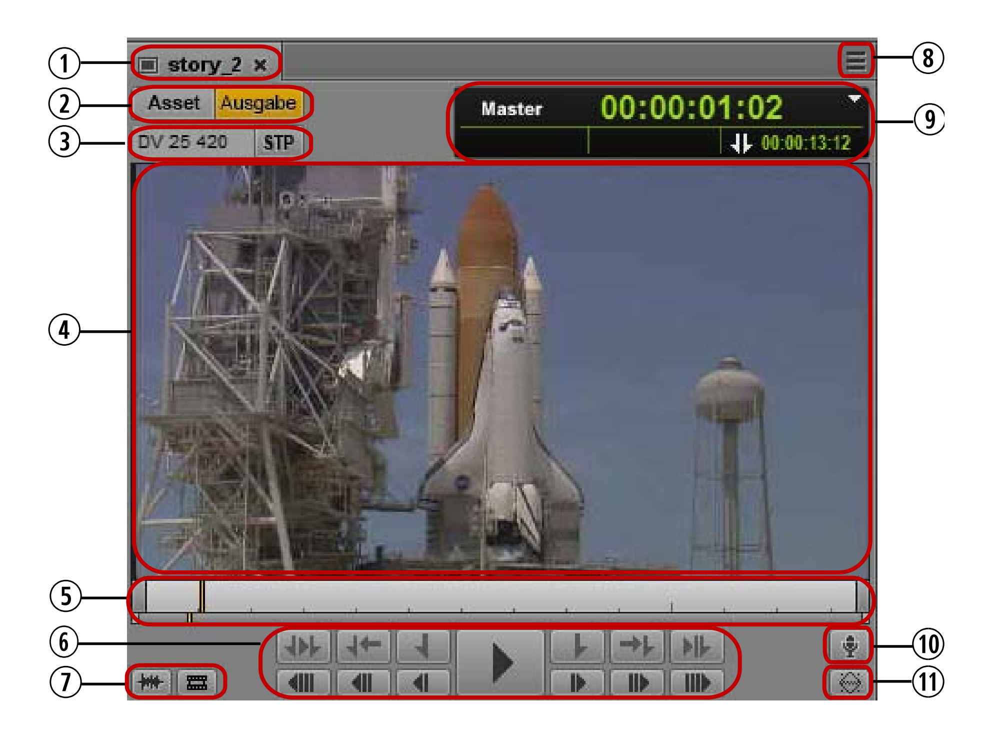



| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Multicam-Ansicht-Schaltfläche | Bestimmt, ob der Clip in der Multicam-Ansicht angezeigt wird:<br>• Einzelperspektive<br>• 2 x 2<br>• 3 x 3 |
| 2 | „Aktive Perspektive“-Schaltfläche | Zeigt die aktive Perspektive an. Die Zahl gibt die Nummer der angezeigten Perspektive an, von links nach rechts und oben nach und über die Gruppen hinweg. Klicken Sie, um die Videoperspektive mit Hilfe des Kontextmenüs zu ändern. |

Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Gruppenclips“ auf Seite 257.

# Medien-Bereich: Ausgabe-Modus

Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich im Ausgabe-Modus. Anzeigen und Steuerelemente sind in der nachstehenden Tabelle beschrieben.




| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Titel | Zeigt den Namen einer aus der Interplay Production Datenbank geladenen Sequenz oder den Titel einer aus der Interplay MAM Datenbank geladenen Sequenz an. Der Titel einer Interplay MAM Sequenz stimmt möglicherweise nicht mit dem Namen im Assets-Bereich überein. Weitere Informationen finden Sie unter „Umbenennen von Assetreferenzen“ auf Seite 66. |
| 2 | Asset- und Ausgabe-Schaltflächen | Erlauben das Umschalten der Anzeige zwischen einem im Asset-Modus geladenen Assets und einer im Ausgabe-Modus geladenen Sequenz. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 3 | Videoformat-Anzeige | Gibt die Zielauflösung des ausgewählten „Senden an Playback“-Profils an. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Anzeige, um die vollständige Bezeichnung der Zielauflösung zu sehen |
| | STP-Schaltfläche | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die geladene Sequenz an ein Wiedergabegerät zu senden. Weitere Informationen finden Sie unter „Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät“ auf Seite 383.<br>Nur für Interplay Production Sequenzen. |
| 4 | Medien-Viewer | Dient der Anzeige und Wiedergabe von Medien für die im Script Editor geladene Sequenz.<br>Etwaige Fehlermeldungen zu Medienmaterial erscheinen im oberen Bereich des Medien-Viewers. Die Geschwindigkeitsanzeige für die J-K-L-Wiedergabe wird rechts oben angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 204. |
| 5 | Medien-Timeline und Medien-Zoomleiste | • Die Medien-Timeline ist eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz. Sie enthält Timing-Marken, eine Positionsanzeige und andere Steuerelemente. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten in der Medien-Timeline“ auf Seite 223.<br>• Mit Hilfe der Medien-Zoomleiste können Sie einen Teil der Medien-Timeline vergrößern. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden der Medien-Zoomleiste“ auf Seite 224. |
| 6 | Mediensteuerelemente | Ermöglichen das Wiedergeben, Pausieren und Durchlaufen von Sequenzen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Wiedergeben von Assets“ auf Seite 203 und „Durchlaufen von Assets“ auf Seite 206. Steuerelemente zum Arbeiten mit Start- und Endmarken sind im Ausgabe-Modus deaktiviert. |
| 7 | Audio-Bereich-Schaltfläche | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Audio-Bereich in den Vordergrund zu holen. |
| | Match Frame-Schaltfläche | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Master-Clip zu laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz oder eines Subclips enthält. Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 228. |
| 9 | Timecode-Anzeigen | Stellt Timecode-Informationen zur geladenen Sequenz bereit. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 220. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 10 | Voiceover-Schaltfläche | Zeigt die Steuerelemente zum Erstellen von Voiceover an. Weitere Informationen finden Sie unter „Aufnehmen eines Voiceover“ auf Seite 253. Nur erweiterte Sequenzen. |
| 11 | „Für Playout prüfen“-Schaltfläche | Ermöglicht die Wiedergabe von Medien in der Zielauflösung für das Senden an Playback. Weitere Informationen finden Sie unter „Überprüfen in der STP-Zielauflösung“ auf Seite 225. |
| | MultiRez-Schaltfläche | Bei aktivierter Option können Sie über die Schaltfläche die Wiedergabe bei höchster Auflösung auswählen. Siehe „Wiedergeben bei höchster Auflösung“ auf Seite 227.<br>Nur für Interplay Production Sequenzen. |

## Menüoptionen für den Medien-Bereich (Ausgabe-Modus)

Die folgende Tabelle listet Optionen im Medien-Bereichsmenü auf, wenn ein Asset im Ausgabe-Modus geladen ist. Ausführliche Informationen hierzu erhalten Sie im jeweiligen Abschnitt.

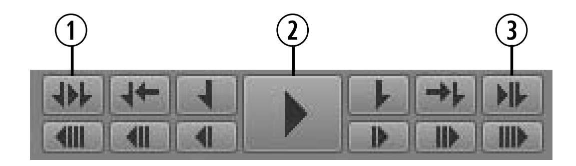
| Menüoption | Beschreibung |
|---|---|
| Match Frame | Siehe „Einsetzen von Match Frame“ auf Seite 228. |
| Zuletzt angezeigte Assets | Siehe „Wiedergabe zuletzt angezeigter Assets“ auf Seite 207. |
| Übergeordneten Ordner öffnen | Siehe „Öffnen eines übergeordneten Ordners“ auf Seite 229.<br>Nur Interplay Production |
| Medienstatus aktualisieren | Siehe „Aktualisieren des Medienstatus“ auf Seite 208. |
| Seitenverhältnis | Siehe „Bestimmen des Seitenverhältnisses“ auf Seite 207. |
| Multicam-Ansicht | Siehe „Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive“ auf Seite 263.<br>Nur Interplay Production |
| Wiedergabequalität | Siehe „Festlegen der Wiedergabequalität“ auf Seite 210. |
| Wiedergabelatenz | Siehe „Anpassen der Wiedergabelatenz“ auf Seite 210. |
| Wiedergabemodus (Frame oder Datei) | Siehe „Auswählen von framebasierter Wiedergabe oder dateibasierter Wiedergabe“ auf Seite 211. Nur einfache Sequenzen. |
| Overlay-Text | Zeigt die Inhalte einer ausgewählten Marke an.<br>Nur Interplay Production |

| Menüoption | Beschreibung |
| --- | --- |
| Wiedergabestatistik | Stellt Informationen zur Medienwiedergabeleistung bereit. |
| Audio-Scrubbing | Siehe „Aktivieren von Audio-Scrubbing“ auf Seite 190. |
| Senden an Playback (Profilname) | Siehe „Senden an Playback“ auf Seite 380.<br>Nur Interplay Production |
| Einstellungen für 'Senden an Playback' | Siehe „Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback““ auf Seite 380.<br>Nur Interplay Production |
| Aktionen | Siehe „Erstellen von Vorgängen“ auf Seite 399.<br>Nur Interplay MAM |
| Übertragen an mich | Siehe „Übertragen von Assets und Medien an eine lokale Arbeitsgruppe“ auf Seite 395.<br>Nur Interplay Production |
| Übertragen an | Siehe „Übertragen von Assets und Medien an eine Remote-Arbeitsgruppe“ auf Seite 393.<br>Nur Interplay Production |
| Transkodieren | Siehe „Transkodieren von Assets“ auf Seite 230.<br>Nur Interplay Production |
| Subclip erstellen | Siehe „Erstellen von Subclips“ auf Seite 326.<br>Nur Interplay Production |
| Als Bild speichern | Siehe „Speichern von Einzelbildern als Bilddateien“ auf Seite 234. |
| Hilfe | Enthält Informationen zum Audio-Bereich. Über die Hilfe-Steuerelemente können Sie auf weitere Hilfethemen zugreifen. |

# Wiedergeben von Assets

Video- oder Audio-Assets können im Medien-Bereich wiedergegeben werden.

Die folgende Abbildung zeigt die Wiedergabe-Steuerelemente im Medien-Bereich.



| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | IN bis OUT wiedergeben | **3** | Wiedergeben bis OUT |
| **2** | Wiedergabe/Pause | | |

Zudem können Sie die Wiedergabe über Ihre Tastatur steuern, etwa mit den Tasten J, K und L. Weitere Informationen finden Sie unter „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 204. Mehr zum Durchlaufen von Medien finden Sie unter „Durchlaufen von Assets“ auf Seite 206.

Weitere Informationen zur Wiedergabe von Sequenzen finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 208.

**So zeigen Sie ein Video-Asset an bzw. geben es wieder:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie im Assets-Bereich auf das Asset, das Sie anzeigen oder wiedergeben möchten.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz im Assets-Bereich und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.
   - Ziehen Sie ein Asset vom Assets-Bereich in den Medien-Viewer.
   - Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche.
   - Doppelklicken Sie im Suchfensterbereich auf das Asset, das Sie anzeigen oder wiedergeben möchten.
   - Doppelklicken Sie im Aufgaben-Bereich auf das Asset, das Sie anzeigen oder wiedergeben möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Wiedergeben von Video oder Audio:
   - Klicken Sie im Medien-Bereich auf die Wiedergabe-/Pause-Schaltfläche. Während Video oder Audio wiedergegeben wird, ist das Pause-Symbol zu sehen. Um die Wiedergabe zu pausieren, klicken Sie erneut auf die Wiedergabe-/Pause-Schaltfläche.

- Drücken Sie die L- oder die Leertaste Ihrer Tastatur. Um die Wiedergabe zu pausieren, drücken Sie die K-Taste oder erneut die Leertaste.

**Sie haben folgende Möglichkeiten, um von einer Start- bis zu einem Endmarke wiederzugeben:**

- Klicken Sie im Medien-Bereich auf die „IN bis OUT wiedergeben“-Schaltfläche.

**So geben Sie bis zu einer Endmarke wieder:**

- Klicken Sie im Medien-Bereich auf die „Wiedergeben bis OUT“-Schaltfläche.

  Die Positionsanzeige wandert drei Sekunden vor die Endmarke und gibt bis zur Endmarke wieder.

## J-K-L-Wiedergabe

Mit Hilfe der Tastaturtasten J-K-L können Sie Medien mit variierender Geschwindigkeit wiedergeben oder per Shuttling durchlaufen. Diese Funktion, die auch als *Varispeed-Wiedergabe* bezeichnet wird, ermöglicht die genauere Steuerung der Wiedergabegeschwindigkeit mit nur drei Fingern.

Die Wiedergabegeschwindigkeit wird rechts oben im Medien-Viewer angezeigt. Ein Rücklauf wird dabei mit einem nach links deutenden Pfeil angezeigt und ein nach rechts deutender Pfeil kennzeichnet einen Vorlauf.






Verwenden Sie die Tastaturtasten J-K-L mit Fokus im Medien-Bereich oder im Sequenz-Bereich.



*Die Fähigkeit zum Verwenden der Tasten bei der Wiedergabe von Interplay MAM Assets ist in den Interplay MAM Regeln festgelegt. Ihre zur Anmeldung bei der Interplay MAM Datenbank verwendeten Anmeldedaten legen fest, ob Sie zum Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit berechtigt sind.*



*Bei dateibasierter Wiedergabe können Sie die J-, K-, und L-Taste nicht verwenden. Siehe* *„Auswählen von framebasierter Wiedergabe oder dateibasierter Wiedergabe“ auf Seite 211.*

**So nutzen Sie die J-, K- und L-Taste zur Wiedergabe und zum Durchlaufen von Medien:**

- Drücken Sie die L-Taste, um Material in normaler Geschwindigkeit vorwärts wiederzugeben.
- Drücken Sie die L-Taste mehrere Male, um Material schneller vorwärts wiederzugeben – wie in der folgenden Tabelle beschrieben:

| Drücken der L-Taste | Wiedergabegeschwindigkeit |
|---|---|
| 2-mal | 2-fache Geschwindigkeit |
| 3-mal | 3-fache Geschwindigkeit |
| 4-mal | 4-fache Geschwindigkeit |



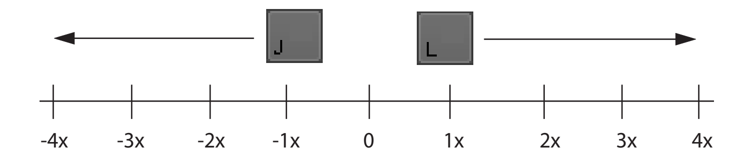
*Ein Administrator kann die Geschwindigkeit für die Anzahl der Tastendrucke ändern. Weitere Informationen finden Sie im* Media | Central-Administrationshandbuch.

- Gleichermaßen drücken Sie die J-Taste entweder einmal oder mehrfach, um Material rückwärts wiederzugeben.
- Drücken Sie die K-Taste, um die Wiedergabe anzuhalten.
- Drücken Sie die K- und L-Taste gleichzeitig, um das Material langsamer (¼ der Geschwindigkeit) vorwärts wiederzugeben.
- Drücken Sie die K- und J-Taste gleichzeitig, um das Material langsamerer (¼ der Geschwindigkeit) rückwärts wiederzugeben.
- Halten Sie die K-Taste gedrückt und tippen auf Sie auf die L-Taste bzw. die J-Taste, um Bild für Bild durch Ihr Material zu gehen.

**So verlangsamen oder ändern Sie die Richtung der Wiedergabe schrittweise:**

- Drücken Sie die Alt- (Windows) bzw. Wahltaste (Mac) während Sie auf die J- oder L-Taste tippen.

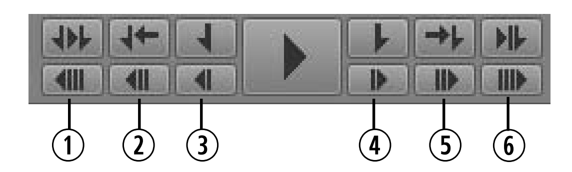
  Die Wiedergabe verlangsamt sich oder ändert die Richtung sZchrittweise – jeweils eine Geschwindigkeitsstufe im Vergleich zur Geschwindigkeit, in der Sie aktuell wiedergeben.



Beispiel: Sie durchlaufen Ihr Material gerade rückwärts mit der J-Taste bei 2-facher Geschwindigkeit. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und tippen Sie einmal auf die L-Taste. Die Wiedergabe rückwärts verlangsamt sich daraufhin auf Normalgeschwindigkeit (1-fach). Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und tippen Sie erneut auf die L-Taste. Die Wiedergabe wird angehalten. Halten Sie weiterhin die Alt-Taste gedrückt und tippen Sie wieder auf die L-Taste. Das Material wird vorwärts bei normaler Geschwindigkeit wiedergegeben.

## Durchlaufen von Assets

Sie können unterschiedliche Steuerelemente verwenden, um Clips, Subclips oder Sequenzen zu durchlaufen. Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente im Medien-Bereich, die Sie vorwärts oder rückwärts bringen.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | 10 Sekunden zurück | **4** | 1 Bild vor |
| **2** | 1 Sekunde zurück | **5** | 1 Sekunde vor |
| **3** | 1 Bild zurück | **6** | 10 Sekunden vor |

Bei Nur-Audio-Clips ist das Weiterbewegen um 1 Bild gleichbedeutend mit dem Vorspulen um 0,01 Sekunde.

Sie können sich außerdem anhand von Start- und Endmarken, Marken oder Timecode weiterbewegen. Siehe dazu „Setzen von Start- und Endmarken“ auf Seite 216, „Arbeiten mit Marken und Beschränkungen“ auf Seite 217 und „Eingabe von Timecode zum Ansteuern eines Bilds“ auf Seite 221.

**Sie haben folgende Möglichkeiten, um sich durch ein Asset oder eine Sequenz zu bewegen:**

- Klicken Sie auf die „10 Sekunden zurück“-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die „1 Sekunde zurück“-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die „1 Bild zurück“-Schaltfläche oder drücken Sie die Pfeiltaste nach links.
- Klicken Sie auf die „1 Bild vor“-Schaltfläche oder drücken Sie die Pfeiltaste nach rechts.
- Klicken Sie auf die „1 Sekunde vor“-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf die „10 Sekunden vor“-Schaltfläche.
- Drücken Sie die Pos 1-Taste, um an den Anfang eines Clips zu gelangen.
- Drücken Sie die Ende-Taste, um an das Ende eines Clips zu gelangen.

## Wiedergabe zuletzt angezeigter Assets

In MediaCentral UX ist eine Liste der letzen 10 Assets, die im Asset-Modus des Medien-Bereichs geladen waren, gespeichert. Sie können jedes dieser Assets zur Wiedergabe auswählen, anstatt es aus der Dateistruktur der Interplay Production Datenbank auszuwählen.

**So geben Sie eines der letzten 10 im Asset-Modus geladenen Assets wieder:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Zuletzt angezeigte Assets > *Asset_Name“*.

## Bestimmen des Seitenverhältnisses

Die Größe des Medien-Viewers wird in MediaCentral UX automatisch an das wiederzugebende Asset angepasst. Sie können bei Bedarf das Seitenverhältnis ändern.

**So bestimmen Sie das Seitenverhältnis des Medien-Viewers:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Seitenverhältnis > 4x3“ oder „Seitenverhältnis > 16x9“.

## Ändern der maximalen Größe des Proxy-Videomaterials

Ein Administrator kann die Standard-Pixelzahl der im Medien-Viewer angezeigten Bilddatei ändern. Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie mit einem größeren Medien-Viewer arbeiten möchten. Die Standardpixelbreite ist 480. Wenn Sie den Medien-Viewer vergrößern, steigt auch die Pixelgröße des Bilds bis zur in den MediaCentral Systemeinstellungen festgelegten maximalen Größe. Weitere Informationen finden Sie im *Media | Central-Administrationshandbuch.*



*Diese Einstellung gilt nicht für Remote-Assets.*

## Aktualisieren des Medienstatus

Es kann vorkommen, dass Sie versuchen, ein Asset oder eine Sequenz zu laden, und dabei die Meldung „Media Offline“ erhalten. Dies kann verschiedene Gründe haben, zum Beispiel, dass ein Zentralspeicher-Arbeitsbereich aktuell nicht verfügbar ist. Wenn der Arbeitsbereich wieder verfügbar und die Medien wieder online sind, bedeutet das nicht, dass das Medienobjekt automatisch geladen wird. Über eine Menüoption können Sie den Media Player anweisen, das Medienobjekt erneut zu suchen und zu laden, sobald es verfügbar ist.

**So aktualisieren Sie den Medienstatus:**

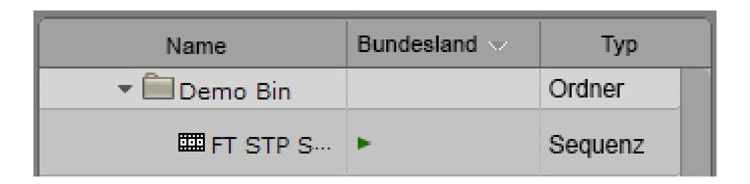
1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Medienstatus aktualisieren“.

## Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen

Sie können in einer Interplay Production oder Interplay MAM Datenbank gespeicherte Sequenzen wiedergeben, jedoch benötigen einige Sequenzen zusätzliche Vorbereitung, um vollständig abspielbar zu sein.

In Avid Editing-Systemen erstellte Sequenzen mit Effekten, bei denen es sich nicht um Überblendungen handelt, müssen im Editing-System gerendert werden. Anschließend müssen sie in Interplay Production eingecheckt werden, um eine ordnungsgemäße Wiedergabe in MediaCentral UX sicherzustellen.

Sequenzen, deren Wiedergabe in MediaCentral UX vollständig unterstützt wird, sind in der Status-Spalte des Assets-Bereichs mit einem grünen Dreieck gekennzeichnet. Solche Sequenzen werden wie vom Cutter vorgesehen mit vollständig gerenderten Effekten wiedergegeben.






*Die Status-Spalte wird nicht standardmäßig angezeigt. Anweisungen zum Anzeigen dieser Spalte finden Sie unter* *„Hinzufügen oder Entfernen von Eigenschaftenspalten“ auf Seite 48.*

### Einfache und komplexe Sequenzen

MediaCentral UX kann *einfache Sequenzen*, die in die Interplay Production Datenbank oder die Interplay MAM Datenbank eingecheckt wurden, wiedergeben. Einfache Sequenzen sind folgendermaßen definiert:

- In Avid Editing-Anwendungen (NewsCutter, Media Composer bzw. Symphony) und Interplay Assist erstellte Einstellungslisten, die nur aus Schnitten bestehen und keine Effekte enthalten.
- In Avid Instinct und MediaCentral UX erstellte Sequenzen, die aus Schnitten, L-Schnitten, Audio-Pan-/Lautstärke-Effekten, Audioüberblendungs-Effekten, Videoüberblendungs-Effekten und nur einer Videospur bestehen.
- In Interplay MAM Desktop erstellte Edit Decision-Listen, die eine Videospur und eine Audiospur enthalten und nur aus Schnitten ohne Effekte bestehen.

Sequenzen, die Sie in MediaCentral UX erstellen, werden als einfache Sequenzen betrachtet. Siehe „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 116.

In MediaCentral UX können auch *komplexe Sequenzen* wiedergegeben werden. Komplexe Sequenzen sind in Avid Editing-Anwendungen erstellte Sequenzen, die aus mehreren Videospuren und verschiedenen Effekte bestehen. Wenn Sie eine komplexe Sequenz in MediaCentral UX laden, versucht der MediaCentral UX Playback-Server die Sequenz wiederzugeben. Sollte die Sequenz nicht gerenderte Effekte enthalten, kann sie nicht wiedergegeben werden. Damit eine Sequenz korrekt wiedergegeben werden kann, müssen alle Effekte gerendert sein und die Sequenz muss nach abgeschlossenem Rendering erneut eingecheckt werden.



*Wenn Sie nur hochauflösende Effekte rendern, gibt der MediaCentral Playback Service-Server Effekte hoch aufgelöst und andere Segmente in Proxy-Auflösung wieder.*

Als Cutter in einer Arbeitsgruppe mit mehreren Auflösungen gehen Sie beim Vorbereiten einer komplexen Sequenz für die Überprüfung in MediaCentral UX am besten wie folgt vor:

1. Erstellen Sie eine Kopie der Sequenz.
2. Ändern Sie die Einstellungen für Dynamic Relink nach Bedarf.
3. Rendern Sie die Kopie der Sequenz.
4. Checken Sie die Kopie in einen Interplay Production Ordner ein.
5. Stellen Sie die Arbeitseinstellungen der Dynamic Relink-Auflösung wieder her.
6. Führen Sie Ihre Arbeit mit der Originalsequenz fort.

### Mixdown komplexer Sequenzen

Wenn eine Sequenz nicht im Medien-Viewer abspielbar ist und Sie sie nicht rendern möchten, können Sie die Mixdown-Funktion von MediaCentral UX nutzen, um einen Master-Clip zur Wiedergabe erstellen. Siehe „Transkodieren von Assets“ auf Seite 230.

## Festlegen der Wiedergabequalität

Wenn Sie Medien in MediaCentral UX wiedergeben, erhalten sie diese in komprimiertem Format zur optimalen Wiedergabe über ein Netzwerk. Medien werden also nicht in ihrem nativen Format wiedergegeben, sondern vom Medienserver „on demand“ für die netzwerkbasierte Wiedergabe komprimiert.

Sie haben drei Optionen für die Wiedergabe Ihrer Medien: „Gute Qualität“, „Bessere Qualität“ oder „Höchste Qualität“. Wofür Sie sich entscheiden, hängt normalerweise von der Netzwerkverbindung zwischen Ihrer Workstation und dem Server ab. Wenn Ihr Computer über ein lokales Netzwerk mit dem MediaCentral Playback-Server verbunden ist, können Sie „Höchste Qualität“ wählen. Besteht eine WAN-Verbindung, wird Ihre Wahl wahrscheinlich auf „Gute Qualität“ fallen. „Gute Qualität“ nimmt auf Kosten der Bildqualität weniger Bandbreite in Anspruch.

**So legen Sie die Wiedergabequalität komprimierter Medien fest:**

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche, wählen Sie „Wiedergabequalität“ und die gewünschte Einstellung.

  Die mit den jeweiligen Qualitätseinstellungen verbundenen Zahlenwerte geben das Ausmaß der JPEG-Komprimierung an.

## Anpassen der Wiedergabelatenz

In MediaCentral erfolgt eine automatische Anpassung zur Vermeidung von Pausen in der Wiedergabe (Latenz). Standardmäßig verwendet der MediaCentral Player einen kleinen Puffer und erweitert die Größe bei langsamer oder unterbrochener Verbindung. Die Ausgangsgröße ist 200 Millisekunden (ms), was eine sehr schnelle Antwort bei Verwendung der J-, K-, und L-Taste mit einer GigE-Verbindung liefert.

Sollte eine ungewöhnlich hohe Latenz auftreten, z. B. bei Verwendung einer WLAN-Fernverbindung, können Sie die Puffergröße zur verbesserten Wiedergabe anpassen. Wählen Sie die geeignete Latenzeinstellung. Beispiel: Wählen Sie bei hoher Latenz (häufige Unterbrechungen oder langsame Ansprechzeit der Steuerungstasten) die Einstellung „Hoch“ aus.

**So passen Sie die Wiedergabelatenz an:**

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche, wählen Sie „Wiedergabelatenz“ und die gewünschte Einstellung.
  - Automatisch: Der Player passt die Puffergröße automatisch an (Standardeinstellung).
  - Niedrig: Der Player verwendet einen kleinen Puffer (200 ms).
  - Mittel: Der Player verwendet einen Puffer mittlerer Größe (800 ms).
  - Hoch: Der Player verwendet einen großen Puffer (2 Sekunden).

## Auswählen von framebasierter Wiedergabe oder dateibasierter Wiedergabe

In früheren Versionen von MediaCentral UX war nur framebasierte Wiedergabe möglich. Ab 2.1 enthält MediaCentral UX eine Option für die dateibasierte Wiedergabe. In den folgenden Abschnitten werden die zwei Wiedergabetypen verglichen und Empfehlungen für ihre Verwendung gegeben.

- **Framebasierte Wiedergabe:** Medien werden als eine Serie von JPEG-Dateien verschlüsselt, die zur Wiedergabe direkt vom Server gestreamt werden. Diese Technik bietet Framegenauigkeit und einen fließenden Übergang zwischen Schnitten. Die framebasierte Wiedergabe bietet hohe Qualität, benötigt jedoch eine höhere Bandbreite als die dateibasierte Wiedergabe: von ca. 4 Mbit/s bis 25 Mbit/s, je nach Medien und den Wiedergabeoptionen.

  Die folgenden Funktionen sind nur bei framebasierter Wiedergabe möglich:

  - Varispeed-Wiedergabe
  - Anzeigen und Bearbeiten von Clips mit laufender Übertragung („Edit While Capture“ oder wachsende Dateien)
  - Bearbeiten von erweiterten Sequenzen

  Bei unzureichender Bandbreite wird framebasierte Wiedergabe für die Sequenzbearbeitung empfohlen.

- **Dateibasierte Wiedergabe:** Medien werden als eine Serie von FLV-Dateien verschlüsselt, die zur Wiedergabe auf Ihre Workstation heruntergeladen werden. Die dateibasierte Wiedergabe bietet gute Qualität bei niedriger Bandbreite. Für die dateibasierte Wiedergabe sind zwei Optionen verfügbar, die weiter unten in diesem Abschnitt beschrieben werden. Die niedrige Option bietet Wiedergabe bei 512 Kbit/s. Die Option für hohe Qualität bietet HD-Anzeigequalität in halber Größe bei ca. 3 Mbit/s.

  Sie können einfache Sequenzen mit dateibasierter Wiedergabe bearbeiten. Die Wiedergabe über die Schnittpunkte ist jedoch nicht unbedingt exakt oder framegenau und Sie könnten eine kurze Pause sehen, wenn die Positionsanzeige den Schnittpunkt durchläuft.

Bei niedriger Bandbreite wird dateibasierte Wiedergabe empfohlen für:

– Suche und Vorschau
– Loggen
– Überprüfung und Genehmigung

Bei Auswahl der dateibasierten Wiedergabe haben Sie eine Option, wie ein Asset im Medien-Viewer gescrubbt werden soll:

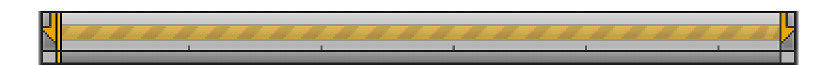
- Server: Diese Einstellung ist ein Bild-für-Bild-Scrub, bei dem zusätzliche Medien vom Server abgerufen werden. Sie bietet einen vollständigen Scrub, indem Sie die Positionsanzeige genau zu jedem Frame eines Videos ziehen können. Dieser Scrub-Typ funktioniert jedoch nicht gut bei niedriger Bandbreite.
- Lokal: Diese Einstellung ist ein Keyframe-Scrub, der bereits heruntergeladene und auf dem lokalen System zwischengespeicherte Medien verwendet. Bei diesem teilweisen Scrubben werden nur Keyframes (I-Frames) angezeigt, die für eine Bildergruppe (GOP) stehen. Wenn Sie den Scrub beenden, wird der Frame angezeigt, bei dem die Positionsanzeige steht. Ein Lokal-Scrub ist weniger umfassend als ein Server-Scrub, eignet sich jedoch besser bei niedrigen Bandbreiten.



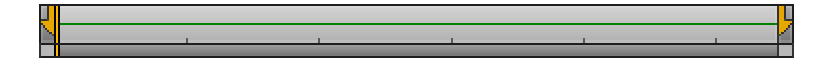
*Dateibasierte Wiedergabe und Lokal-Scrub (in Interplay MAM als „Normal-Scrub“ bezeichnet) sind die Standardmodi für Interplay MAM Assets. Die Fähigkeit zum Auswählen von framebasierter Wiedergabe und Server-Scrubben (in Interplay MAM als „Schnell-Scrub“ bezeichnet) ist in den Interplay MAM Regeln festgelegt. Ihre zur Anmeldung bei der Interplay MAM Datenbank verwendeten Anmeldedaten legen fest, ob Sie zum Verwenden der framebasierten Wiedergabe und zum Server-Scrubben berechtigt sind.*

Beachten Sie Folgendes:

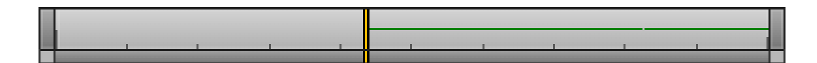
- Sie können den Wiedergabetyp für im Asset-Modus geladene Assets oder für im Ausgabe-Modus geladene einfache Sequenzen auswählen.
- Für erweiterte Sequenzen ist die dateibasierte Wiedergabe nicht verfügbar.
- Die Varispeed-Wiedergabe (J-K-L-Wiedergabe) ist bei dateibasierter Wiedergabe nicht verfügbar.
- Wenn Sie ein Asset für die dateibasierte Wiedergabe laden, sehen Sie in der Medien-Timeline zusätzliche Informationen.
  – Ein Fortschrittsbalken zeigt an, dass ein Asset geladen wird. Es wird von der Positionsanzeige bis zum Assetende geladen.



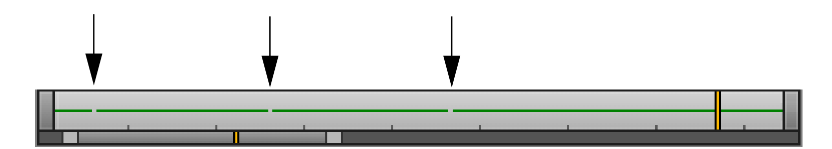
– Eine grüne Linie kennzeichnet einen Assetteil, der geladen und bereit für die Wiedergabe ist.



– Das Fehlen eines Fortschrittsbalkens oder einer Linie kennzeichnet einen Assetteil, der noch nicht geladen wurde. Dies kann der Fall sein, wenn Sie das Asset bearbeiten und Medien in einer Sequenz vor oder nach der Positionsanzeige nicht geladen werden müssen. Wenn Sie in den noch nicht geladenen Ausschnitt klicken oder ziehen, beginnt der Ladevorgang.



– Lücken in der grünen Linie kennzeichnen Segmentgrenzen in einer Sequenz (die Start- und Endpunkte von Clips in der Timeline). (Um sie zu sehen, müssen Sie gegebenenfalls heranzoomen.)



- Ein MediaCentral Administrator kann die Bitrate für die dateibasierte Wiedergabe konfigurieren. Informationen zu Systemeinstellungen finden Sie im entsprechenden Kapitel im *Avid MediaCentral | UX Administrationshandbuch.* Die Einstellung für niedrige Bandbreite ist für Interplay Production und Interplay MAM Assets verfügbar. Die Einstellung für hohe Bandbreite ist nur für Interplay Production Assets über die MultiRez-Schaltfläche verfügbar. Siehe „Wiedergeben bei höchster Auflösung“ auf Seite 227.

**So wählen Sie den Wiedergabetyp:**

1. Klicken Sie im Medien-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und markieren Sie „Wiedergabemodus".
2. Die Menüoption zeigt entweder „Wiedergabemodus (Frame)" oder „Wiedergabemodus (Datei)" an. Wenn der gewünschte Wiedergabetyp nicht angezeigt wird, wählen Sie ihn aus dem Untermenü.




Wenn Sie dateibasierte Wiedergabe wählen, wird die Menüoption „Datei-Scrubbing-Modus" angezeigt.

**So wählen Sie den Scrubbing-Modus aus:**

1. Klicken Sie im Medien-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und markieren Sie „Datei-Scrubbing-Modus".

   Die Option zeigt, dass entweder Server-Scrub oder Lokal-Scrub ausgewählt ist.




2. Wählen Sie zum Ändern des Scrubbing-Modus entweder „Server" oder „Local" aus dem Untermenü aus.

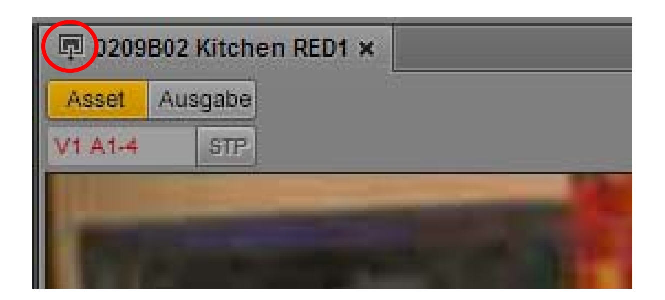
# Verwenden von Remote-Assets

In einer MediaCentral Mehrfachzonenumgebung können Sie alle Systeme nach Assets durchsuchen, die für die Zusammenarbeit mit dem System konfiguriert wurden, bei dem Sie angemeldet sind. Verwenden Sie entweder eine Sammelsuche oder eine zentrale Indexsuche. Weitere Informationen zu diesen Suchen finden Sie unter „Suchen nach Assets“ auf Seite 277.



*Sie können den Assets-Bereich nicht verwenden, um ein Remote-System nach Assets zu durchsuchen.*

Wenn Sie ein Remote-Asset im Medien-Viewer laden, wird das Remote-Asset-Symbol in der Titelleiste angezeigt, wie in der folgenden Abbildung zu sehen ist:




Beachten Sie Folgendes:

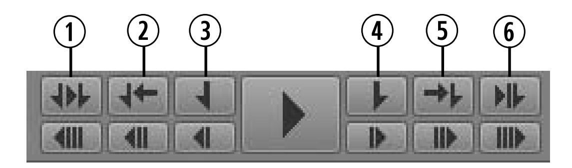
- Ohne die entsprechenden Zugriffsberechtigungen für das Asset in der Interplay Production Datenbank können Sie es nicht wiedergeben.

  Die Zugriffsberechtigungen werden basierend auf die freigegebene Benutzeridentität im Benutzerverwaltungssystem von MediaCentral geprüft. Ein Benutzer benötigt für alle Media Central UX Systeme, auf die er zugreifen möchte, Anmeldedaten, die mit einem Interplay Production Benutzer verknüpft sind.
- Sie können ein Remote-Asset wiedergeben, es jedoch nicht zu einer Sequenz hinzufügen oder Subclips erstellen. Steuerelemente wie zum Erstellen von Subclips oder Hinzufügen von Marken sind für Remote-Assets deaktiviert.
- Wenn Sie mehr als ein Asset wiedergeben möchten, müssen Sie es an Ihren lokalen Interplay Production Server übertragen. Weitere Informationen finden Sie unter „Übertragen von Assets und Medien an eine lokale Arbeitsgruppe“ auf Seite 395.
- Sie können Remote-Assets über Links im Nachrichten-Bereich teilen. Weitere Informationen finden Sie unter „Versenden von Nachrichten“ auf Seite 372.

# Setzen von Start- und Endmarken

Wenn Sie nur einen Teil eines Clips verwenden möchten, können Sie Start- und Endmarken setzen und anschließend den bearbeiteten Clip Ihrer Story-Sequenz hinzufügen. Standardmäßig liegen Start- und Endmarken auf dem ersten und dem letzten Bild eines Clips. Das Setzen von Start- und Endmarken ist nur im Asset-Modus möglich.

Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente des Medien-Bereichs, die Sie für Start- und Endmarken verwenden.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | IN bis OUT wiedergeben | **4** | Endmarke setzen |
| **2** | Zur Startmarke gehen | **5** | Zu Endmarke gehen |
| **3** | Startmarke setzen | **6** | Wiedergeben bis OUT |

**So setzen Sie eine Startmarke:**

1. Laden Sie einen Clip in den Medien-Bereich und navigieren Sie zu der Stelle, an der Sie die Startmarke setzen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Startmarke setzen“-Schaltfläche.
   - Drücken Sie die I oder E-Taste auf der Tastatur.

   Die Startmarke wird an die markierte Stelle verschoben. Wenn der Clip gerade wiedergegeben wird, unterbricht das Setzen einer Startmarke die aktuelle Wiedergabe nicht.

   Sie können eine Startmarke in der Medien-Timeline verschieben, indem Sie sie an eine neue Position ziehen.

**So setzen Sie eine Endmarke:**

1. Laden Sie einen Clip in den Medien-Bereich und navigieren Sie zu der Stelle, an der Sie die Endmarke setzen möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Endmarke setzen“-Schaltfläche.
   - Drücken Sie die O oder R-Taste auf der Tastatur.

Die Endmarke wird an die markierte Stelle verschoben. Wenn der Clip gerade wiedergegeben wird, unterbricht das Setzen einer Endmarke die aktuelle Wiedergabe nicht.

Sie können eine Endmarke in der Medien-Timeline verschieben, indem Sie sie an eine neue Position ziehen.

**Sie haben folgende Möglichkeiten, um zu einer Startmarke zu navigieren:**

- Klicken Sie auf die „Zur Startmarke gehen“-Schaltfläche.
- Befindet sich der Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich, drücken Sie Alt + I, Alt + E, oder Q.
- Befindet sich der Bearbeitungsfokus außerhalb des Medien-Bereichs, drücken Sie Strg + Alt + I oder Strg + Alt + E.

**Sie haben folgende Möglichkeiten, um zu einer Endmarke zu navigieren:**

- Klicken Sie auf die „Zu Endmarke gehen“-Schaltfläche.
- Befindet sich der Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich, drücken Sie Alt + O, Alt + R, oder W.
- Befindet sich der Bearbeitungsfokus außerhalb des Medien-Bereichs, drücken Sie Strg + Alt + O oder Strg + Alt + R.

**So geben Sie von einer Start- bis zu einer Endmarke wieder:**

- Klicken Sie auf die „IN bis OUT wiedergeben“-Schaltfläche.

**So geben Sie von einem beliebigen Bild bis zu einer Endmarke wieder:**

- Klicken Sie auf die „Wiedergeben bis OUT“-Schaltfläche.

  Die Positionsanzeige wandert drei Sekunden vor die Endmarke und gibt bis zur Endmarke wieder.

# Arbeiten mit Marken und Beschränkungen

*Marken* sind Kennzeichnungen, die ein Benutzer beim Loggen in MediaCentral UX, Interplay Assist oder Interplay Access einem spezifischen Bild im Material hinzufügen kann. MediaCentral UX Benutzer können Marken im Loggen-Bereich hinzufügen. Weitere Informationen zum Setzen von Marken finden Sie unter „Loggen von Interplay | Production Assets und Erstellen von Subclips“ auf Seite 300.



*In Media Composer 6.0, Avid Symphony 6.0 sowie NewsCutter 10.0 wurde der ältere Begriff „Locator“ in Software und Dokumentation zu „Marke“ geändert.*

Die Markensymbole werden in der Medien-Timeline angezeigt. Wenn Sie die Positionsanzeige auf eine Marke mit Text setzen und aus dem Bereichsmenü „Overlay-Text“ auswählen, wird der Text im Medien-Viewer als Overlay angezeigt. Klicken Sie auf eine Marke, um zu ihrer Position zu wechseln und ihren Text anzuzeigen.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Markenkennzeichnung in der Medien-Timeline | **2** | Markenkennzeichnung und Markentext |

Sie können Tastenkombinationen verwenden, um von einer Marke zur nächsten zu wechseln.



*Wenn Sie den Loggen-Bereich so einstellen, dass nur die von Ihnen erstellten Marken angezeigt werden, sind nur Ihre Marken im Sequenz-Bereich sichtbar. Weitere Informationen finden Sie unter* *„Der Loggen-Bereich für Interplay | Production Assets“ auf Seite 307.*

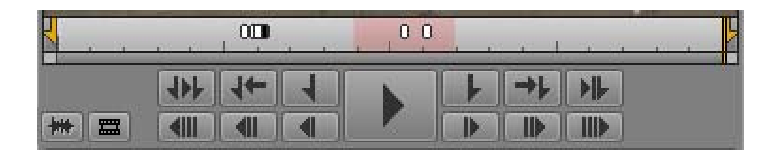
**So gehen Sie zur nächsten Marke:**

- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach rechts.

**So gehen Sie zur vorherigen Marke:**

- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach links.

Unter Beschränkung verstehen wir zwei zusammengehörige Marken zur Kennzeichnung von Clips, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum. Beschränkungen sind in der Timeline des Medien-Bereichs hellrot gekennzeichnet, siehe folgende Abbildung.

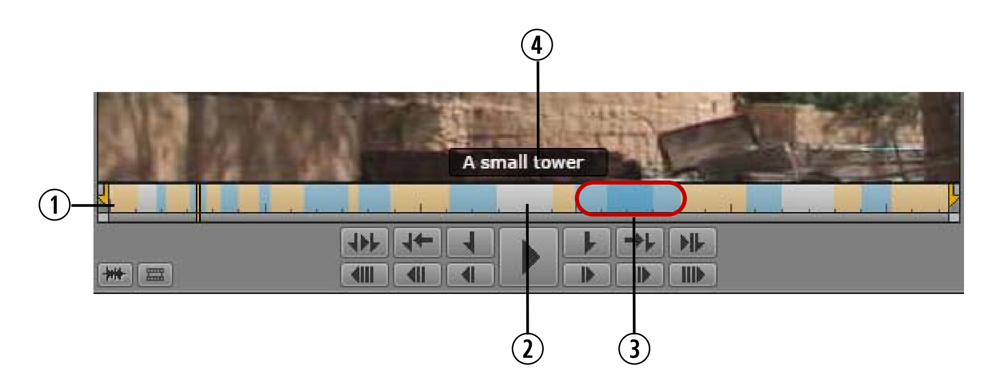


Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweise von Marken und Beschränkungen“ auf Seite 303.

# Anzeigen von Untertiteln und Segmenten

Eine *Schicht* ermöglicht Ihnen das Anzeigen eines Medienobjekts aus einer bestimmten Perspektive, um den visuellen oder redaktionellen Inhalt einzuschätzen. *Schichten* sind Annotationsebenen, die die Grundlage für das Loggen von Interplay MAM Assets bilden: Jede Schicht kann segmentiert werden, jedes Segment ist durch eine In- und Out-Marke gekennzeichnet und diese Segmente können dann annotiert werden. Weitere Informationen zu Schichten und Segmenten finden Sie unter „Funktionsweise von Schichten“ auf Seite 329.

Wenn Sie ein Interplay MAM Videoasset wiedergeben, für das im Loggen-Bereich oder Interplay MAM Cataloger eine Annotation hinzugefügt wurde, können Sie Schichtenannotationen vom Typ „Text“ als Overlay im Medien-Viewer anzeigen. Sie können die Schicht auswählen, deren Annotationen angezeigt werden. Die Timeline im Medien-Bereich zeigt abwechselnd orangefarbene und blaue Abschnitte an, die für die einzelnen Segmente der ausgewählten Schicht stehen. Lücken zwischen Segmenten werden durch hellgraue Felder dargestellt und überlappende Segmente durch einen dunkleren Ton ihrer jeweiligen Farbe.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Segmente der ausgewählten Schicht | **3** | Überlappende Segmente |
| **2** | Lücke zwischen Segmenten | **4** | Annotation des aktuellen Segments |

**So zeigen Sie Untertitel und Segmente eines Assets an:**

1. Laden Sie ein Interplay MAM Videoasset im Medien-Bereich im Asset-Modus.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Overlay-Text“.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche, wählen Sie „Untertitel“ und dann die Schicht, deren Annotation als Untertitel angezeigt werden soll. Wenn die Schicht Untereigenschaften vom Typ „Text“ enthält, wählen Sie daraus die gewünschte aus.

   Der Medien-Viewer zeigt die Annotation des aktuellen Segments als Overlay. Die Medien-Timeline zeigt alle Segmente der Schicht abwechselnd als orangefarbene und blaue Abschnitte an.

4. Navigieren Sie durch das Asset.
   - Um zur nächsten Segmentgrenze (der Beginn des nächsten Segments) zu gehen, drücken Sie die Tasten Umschalt + Pfeil nach rechts.
   - Um zur vorherigen Segmentgrenze (entweder der Beginn des aktuellen Segments oder der Beginn des vorherigen Segments, wenn sich der Cursor direkt an der Segmentgrenze befindet) zu gehen, drücken Sie die Tasten Umschalt + Pfeil nach links.

   Das Overlay zeigt die Annotation des aktiven Segments.

# Arbeiten mit Timecode-Anzeigen

Rechts oben im Medien-Bereich befinden sich vier Timecode-Anzeigen. Welche Werte dort angezeigt werden, hängt davon ab, ob Sie sich im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus befinden und welche Optionen ausgewählt sind.

Bei der Wiedergabe eines Interplay MAM Audioassets zeigt der Timecode Millisekunden statt Frames an (z. B. 00:01:05:243).




| | Anzeige | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Master, Absolute, Remain | Master: zeigt im Asset-Modus den Timecode des ausgewählten Bilds, der dem ursprünglichen Timecode des Assets entspricht, an. Im Ausgabe-Modus wird der Timecode des ausgewählten Bilds angezeigt, der dem Timecode der Sequenz entspricht.<br>Absolut: zeigt den Timecode des ausgewählten Bilds, errechnet als Offset vom ersten Bild des Assets oder der Sequenz (abgelaufene Zeit).<br>Verbleibend: zeigt den Timecode des ausgewählten Bilds, errechnet bis zum letzten Bild des Assets oder der Sequenz, an (Restzeit). |
| 2 | Timecode-Anzeige-Menüschaltfläche | Öffnet Optionen zum Anzeigen von Master-, Absolut- oder Verbleibend-Timecode. |
| 3 | Startmarke | (Nur Asset-Modus:) zeigt den Timecode der Startmarke an. Der angezeigte Timecode hängt von Ihrer Auswahl ab: „Master“, „Absolut“ bzw. „Verbleibend“. |

| | Anzeige | Beschreibung |
|---|---|---|
| 4 | Endmarke | (Nur Asset-Modus:) zeigt den Timecode der Endmarke an. Der angezeigte Timecode hängt von Ihrer Auswahl ab: „Master“, „Absolut“ oder „Verbleibend“. |
| 5 | Dauer | Zeigt im Asset-Modus den Timecode der Dauer des Materials von Startmarke bis Endmarke an.<br>Im Ausgabe-Modus wird der Timecode der Dauer der Sequenz angezeigt. |

# Eingabe von Timecode zum Ansteuern eines Bilds

Sie können geladene, abspielbare Clips oder Sequenzen über den *Direkteingabemodus* ansteuern, indem Sie einen bestimmten Timecode-Wert eingeben. Außerdem können Sie von der aktuellen Position ausgehend eine bestimmte Anzahl von Stunden, Minuten, Sekunden oder Bildern nach vorne oder hinten ansteuern, indem Sie positive oder negative Bild-Offset-Werte eingeben. Dies wird als *Offset-Modus* bezeichnet.

**So steuern Sie ein Bild anhand eines bekannten Timecodes an:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Haupt-Timecode-Anzeige.
   - Drücken Sie mit Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Mac).

   Der Timecode wird vor grünem Hintergrund angezeigt.

2. Geben Sie den Timecode für das anzusteuernde Bild über die normalen Zifferntasten oder den numerischen Ziffernblock ein und drücken Sie dann die Eingabe- (Windows) bzw. Return-Taste (Mac). Vergewissern Sie sich bei der Ziffernblockeingabe, dass die NUM-Taste aktiviert ist. Als Kürzel für „00“ können Sie die Punkttaste (.) drücken.

   Möchten Sie einen Timecode finden, der mit derselben Stunden-, Minuten- oder Sekunden-Angabe wie der aktuelle Timecode beginnt, geben Sie nur die letzten Stellen ein. Wenn der aktuelle Timecode zum Beispiel „11:56:24:00“ ist und Sie „3000“ eingeben, findet das System das Bild mit dem Timecode „11:56:30:00“.


   Um das Overlay ohne Ansteuern zu löschen, drücken Sie die Esc-Taste.

Wenn Sie einen Timecode eingeben, der vor dem Beginn eines Clips oder einer Sequenz liegt, wird das erste Bild des Clips bzw. der Sequenz angezeigt. Wenn Sie einen Timecode eingeben, der nach dem Ende eines Clips oder einer Sequenz liegt, wird das letzte Bild des Clips bzw. der Sequenz angezeigt.

Beim Eingeben von Timecode können Sie ein Plus- (+) oder Minuszeichen (–) eingeben, um zum Offset-Eingabemodus zu wechseln. Dabei werden sämtliche Zahlen, die Sie eingeben, beibehalten.

**So steuern Sie ein Bild anhand eines Bild-Offset-Werts an:**

1. Benutzen Sie zur Eingabe die normalen Zahlentasten oder den numerischen Ziffernblock und geben Sie dann ein Pluszeichen (+) zum Vorwärtsansteuern oder ein Minuszeichen (–) zum Rückwärtsansteuern ein. Vergewissern Sie sich bei der Ziffernblockeingabe, dass die NUM-Taste aktiviert ist.

   Ein Plus- oder Minuszeichen wird vor dem leeren grünen Feld angezeigt.

2. Geben Sie für die Stelle, an der Sie die Positionsanzeige platzieren möchten, die Anzahl der Stunden, Minuten, Sekunden oder Bilder ein. Verwenden Sie dabei folgende Formate:

   – Geben Sie 1 bis 99 ein für die Bilder, die Sie vor oder zurück springen möchten. Dann drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac). Beispiel: Geben Sie „–47“ ein, um 47 Bilder zurückzugehen.




   – Um eine gewisse Anzahl an Stunden, Minuten, Sekunden oder Bilder zurückzugehen, geben Sie „100“ oder eine höhere Zahl ein. Dann drücken Sie die Eingabe- (Windows) bzw. die Return-Taste (Mac). Beispiel: Geben Sie „+500“ ein, um 500 Sekunden vorzugehen.




   Um das Overlay ohne Ansteuern zu löschen, drücken Sie die Esc-Taste.

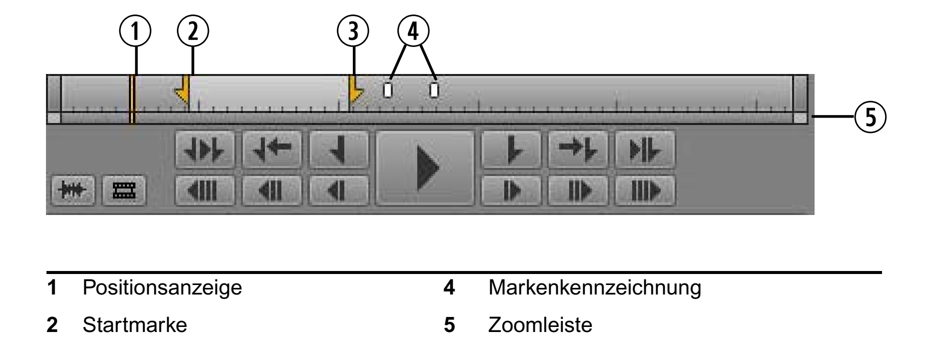
   Als Kürzel für „00“ können Sie die Punkttaste (.) drücken.

   Wenn Sie eine Zahl eingeben, die über die Grenzen des Clips oder der Sequenz hinausgeht, wird das erste oder letzte Bild des Clips bzw. der Sequenz angezeigt.

   Bei der Eingabe eines Werts zum Vorwärtsansteuern können Sie ein Pluszeichen (+) eingeben, um wieder zum Direkteingabemodus zu wechseln. Bei der Eingabe eines Werts zum Rückwärtsansteuern können Sie ein Minuszeichen (–) eingeben, um wieder zum Direkteingabemodus zu wechseln. Dabei werden sämtliche Zahlen, die Sie eingeben, beibehalten.

# Arbeiten in der Medien-Timeline

Die Medien-Timeline ist eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz im Medien-Bereich. Sie enthält Timing-Marken, eine Positionsanzeige und andere Steuerelemente. Die folgende Abbildung zeigt den Medien-Bereich und seine Steuerelemente im Asset-Modus.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Positionsanzeige | **4** | Markenkennzeichnung |
| **2** | Startmarke | **5** | Zoomleiste |
| **3** | Endmarke | | |

Bei der Wiedergabe eines annotierten Interplay MAM Assets können Sie im Asset-Modus seine Segmente auf der Medien-Timeline anzeigen. Weitere Informationen zum Anzeigen von Segmenten finden Sie unter „Anzeigen von Untertiteln und Segmenten“ auf Seite 219.

Im Ausgabe-Modus enthält die Medien-Timeline keine Start- und Endmarken oder anderen Marken.

Die *Positionsanzeige* fungiert als Wiedergabelinie: Medien des durch die Positionsanzeige markierten Bilds werden im Medien-Viewer wiedergegeben. Sie können an der Positionsanzeige ziehen, um durch einen Clip oder eine Sequenz zu scrubben. Sie können auch auf eine Stelle in der Medien-Timeline klicken, um die Positionsanzeige zu verschieben und ein bestimmtes Bild anzuzeigen. Im Ausgabe-Modus entspricht das Verschieben der Positionsanzeige dem Verschieben der Positionsanzeige in der Sequenz-Timeline.

Durch Markierungen in der Medien-Timeline sind die Zeiteinheiten gekennzeichnet. Die angegebenen Einheiten hängen von der Länge des Assets oder der Sequenz und den Einstellungen in der Zoomleiste ab. Bei Timing-Marken sind folgende Einheiten möglich:

- 1 Sekunde
- 10 Sekunden
- 1 Minute (60 Sekunden)
- 5 Minuten (300 Sekunden)
- 1 Stunde (3600 Sekunden)

Diese Timing-Marken dienen der allgemeinen Navigation und sind nicht zum Auffinden eines bestimmten Timecodes vorgesehen. Nähere Informationen zum Arbeiten mit Timecode finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 220

# Verwenden der Medien-Zoomleiste

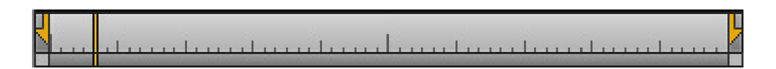
Die Medien-Zoomleiste befindet sich unter der Medien-Timeline. Sie dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Medien-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Clips arbeiten können. Standardmäßig ist sie so eingestellt, dass der gesamte Clip in der Medien-Timeline angezeigt wird.



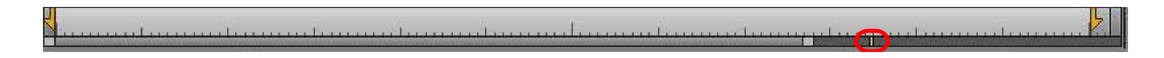
*Die Medien-Zoomleiste ist ähnlich der Sequenz-Zoomleiste (im Sequenz-Bereich), die beiden Zoomleisten arbeiten jedoch voneinander unabhängig. Die Medien-Zoomleiste steht Loggern zur Verfügung, die keinen Zugriff auf den Sequenz-Bereich haben.*

Die Medien-Zoomleiste enthält eine Positionsanzeige, die der Positionsanzeige in der Medien-Timeline entspricht und immer sichtbar ist. Das kann hilfreich sein, wenn Sie einen Abschnitt der Timeline vergrößert haben, der die Positionsanzeige der Timeline nicht enthält.

Die folgende Abbildung zeigt die für einen vollständigen 10-Minuten-Clip eingestellte Zoomleiste.

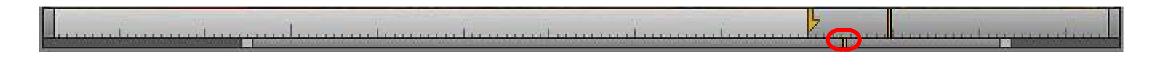


In der nächsten Abbildung ist die Zoomleiste so eingestellt, dass in der Timeline zwei Minuten angezeigt werden. Dies wird als *Zoom-Region* bezeichnet. Beachten Sie, dass die Positionsanzeige in der Zoomleiste angezeigt wird, während sie in der Timeline nicht sichtbar ist.



Sie können die Zoomleiste durch den Clip ziehen, um eine beliebige zweiminütige Region auszuwählen.

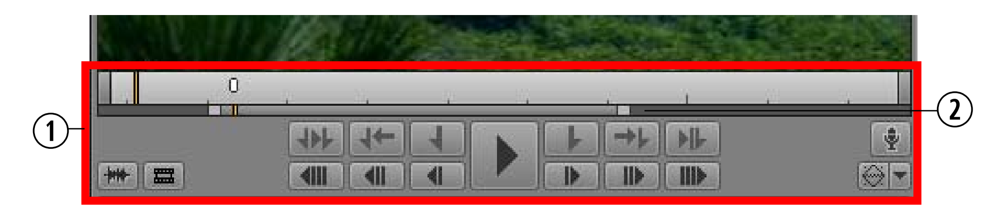
Durch Klicken auf die Positionsanzeige in der Zoomleiste wechseln Sie zur Positionsanzeige in der Timeline. Die Zoom-Region verschiebt sich und umfasst nun beide Positionsanzeigen. Des Weiteren wird jener Abschnitt der Timeline vergrößert, der die Positionsanzeige enthält.



Wenn Sie die Positionsanzeige in der Timeline ziehen oder geladene Clips bzw. Sequenzen wiedergeben, folgen die Zoomleiste und ihre Positionsanzeige der Bewegung auf der Timeline.

**Sie haben folgende Möglichkeiten, einen Abschnitt der Medien-Timeline zu vergrößern oder zu verkleinern:**

- Ziehen Sie an einem Ziehpunkt der Zoomleiste nach innen, um zu vergrößern bzw. nach außen, um zu verkleinern.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach unten, um die Ansicht um 50 % zu vergrößern, und die Pfeiltaste nach oben, um die Ansicht um 50 % zu verkleinern.
- Drücken Sie Ctrl + Pfeil nach oben, um den Zoompegel zurückzusetzen und die gesamte Sequenz anzuzeigen.
- Positionieren Sie den Mauszeiger unter dem Medien-Viewer und drehen Sie das Mausrad nach vorn, um um 50 % zu vergrößern, oder zurück, um um 50 % zu verkleinern.




1. Ausschnitt, in dem das Mausrad den Zoom-Region steuert. 2. Die Zoom-Region in der Zoomleiste.

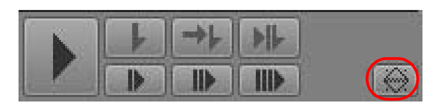
# Überprüfen in der STP-Zielauflösung

Wenn Sie MediaCentral UX Medieninhalte in einer Umgebung (nur Interplay Production) mit mehreren Auflösungen wiedergeben, wählt der Medienserver das Medienobjekt in der stärksten Komprimierung. Für das Senden an Playback gibt das „Senden an Playback“-Profil eine High-Res-Zielauflösung vor. Sie können mit Hilfe einer Option festlegen, dass Medien in der Zielauflösung wiedergegeben werden.

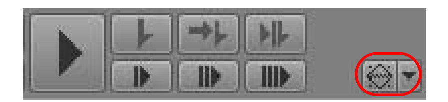
Die Prüfung von Medien in der STP-Zielauflösung ist eine Möglichkeit, die Verfügbarkeit sämtlicher Medien einer Sequenz sicherzustellen sowie Material auf Schwarzbilder und die Schnitte auf Bildgenauigkeit zu kontrollieren. Sie dient nicht zur Überprüfung der Auflösungsqualität. Diese neue Verlinkung betrifft nur die festgelegte Zielauflösung und falls diese nicht verfügbar ist, erhalten Sie die Meldung: „Media Offline“.

Verwenden Sie die MultiRez-Schaltfläche rechts unten im Medien-Bereich, um Medien in der STP-Zielauflösung zu überprüfen. Die Schaltfläche kann auf zwei verschiedene Arten dargestellt werden.

- Eine Schaltfläche mit nur einer Funktion. Dies ist die Standard-Schaltfläche. Sie ist nur im Ausgabe-Modus verfügbar.



- Eine Multifunktionsschaltfläche. Die Schaltfläche wird vom MediaCentral Administrator als Systemeinstellung aktiviert. Sie ist sowohl im Asset- als auch im Ausgabe-Modus verfügbar.



  Weitere Informationen zur Multifunktionsschaltfläche finden Sie unter „Wiedergeben bei höchster Auflösung“ auf Seite 227.

Die Prüfung in der STP-Zielauflösung ist eine temporäre Einstellung und wird nur auf die aktuell geladene Sequenz angewendet.

**So prüfen Sie eine Sequenz in der Zielauflösung für das Senden an Playback (Einzelfunktionsschaltfläche):**

1. Klicken Sie im Ausgabe-Modus auf die MultiRez-Schaltfläche.

   Die Schaltfläche wird orange. Die obere Hälfte des Symbols wird schwarz dargestellt. In einer QuickInfo wird die Zielauflösung angezeigt.




2. Geben Sie die Sequenz wieder.

**So prüfen Sie ein Asset in der Zielauflösung für das Senden an Playback (Multifunktionsschaltfläche):**

1. Klicken Sie im Asset- oder Ausgabe-Modus auf den Pfeil neben der MultiRez-Schaltfläche, wählen Sie „STP-Zielauflösung“ und klicken Sie dann auf die MultiRez-Schaltfläche.




Die Schaltfläche wird orange. Die obere Hälfte des Symbols wird schwarz dargestellt. In einer QuickInfo wird die Zielauflösung angezeigt.




2. Geben Sie die Sequenz wieder.

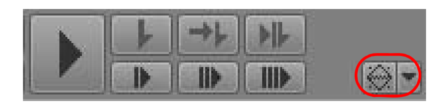
Klicken Sie erneut auf die MultiRez-Schaltfläche, um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren.

# Wiedergeben bei höchster Auflösung

Wenn Sie MediaCentral UX Medieninhalte in einer Umgebung mit mehreren Auflösungen wiedergeben, wählt der Medienserver das Medienobjekt in der stärksten Komprimierung. Sie können die Wiedergabe von Video auch mit höchster verfügbarer Auflösung auswählen. Wenn das Video nur in einer Auflösung verfügbar ist, wird das Video in dieser Auflösung angezeigt.

Diese Option muss vom MediaCentral Administrator in den Player-Einstellungen des Systemeinstellungen-Layouts aktiviert werden. Weitere Informationen finden Sie im *Avid MediaCentral | UX Administrationshandbuch*.

Bei aktivierter Option können Sie die Wiedergabe bei höchster Auflösung im Asset- oder Ausgabe-Modus auswählen. Verwenden Sie die MultiRez-Schaltfläche rechts unten im Medien-Bereich.



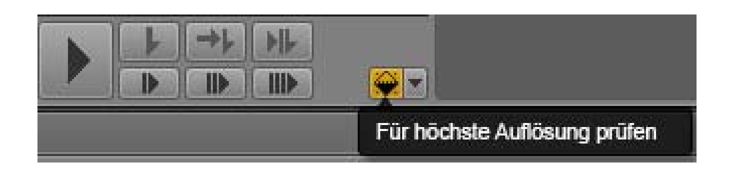
Diese Option ist für framebasierte und dateibasierte Wiedergabe von Interplay Production Assets verfügbar. Für Interplay MAM Assets ist sie nur verfügbar, sofern der Interplay MAM Benutzer konfiguriert ist. Siehe „Auswählen von framebasierter Wiedergabe oder dateibasierter Wiedergabe“ auf Seite 211.

**So geben Sie Video mit höchster verfügbarer Auflösung wieder:**

1. Klicken Sie auf den Pfeil neben der MultiRez-Schaltfläche, wählen Sie „Höchste Auflösung“ und klicken Sie dann auf die MultiRez-Schaltfläche.




Die Schaltfläche wird orange. Die untere Hälfte des Symbols wird schwarz dargestellt. In einer QuickInfo wird die ausgewählte Option angezeigt.




2. Das Asset wird wiedergegeben.

Klicken Sie erneut auf die MultiRez-Schaltfläche, um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren.



*Über die gleiche Schaltfläche können Sie die STP-Zielauflösung auswählen. Siehe „Überprüfen in der STP-Zielauflösung“ auf Seite 225.*

# Einsetzen von Match Frame

Mit Hilfe der Match Frame-Funktion können Sie einen Master-Clip laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz enthält. Dieser Clip wird als *Quellclip* bezeichnet. Sie können Match Frame nutzen, um auf schnelle Weise einen Clip einer Sequenz oder einen Subclip zur weiteren Bearbeitung zu laden.

Match Frame ist sowohl im Asset- als auch im Ausgabe-Modus verfügbar. Im Asset-Modus ist die Funktion für Master-Clips nicht aktiviert.

**So laden Sie den Quellclip für ein bestimmtes Bild im Subclip oder der Sequenz:**

1. Navigieren Sie zu dem Bild, dessen Master-Clip Sie laden möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame“.
   - Klicken Sie auf die Match Frame-Schaltfläche.



Der Master-Clip, der das Bild enthält, wird in den Medien-Bereich geladen, wobei das entsprechende Bild angezeigt wird. Start- und Endmarken sind so gesetzt, dass sie mit dem Segment in der Sequenz übereinstimmen.

# Öffnen eines übergeordneten Ordners

Über den „Übergeordneten Ordner öffnen“-Befehl können Sie einen Assets-Bereich für einen Ordner, der ein ausgewähltes Asset enthält, öffnen. Vielleicht möchten Sie beispielsweise den Ordner finden, in dem sich Master-Clips befinden, die zur gleichen Zeit aufgenommen wurden wie der Clip, der aktuell im Medien-Bereich geladen ist. Sie können diesen Befehl für Assets, die im Medien-Bereich geladen sowie in einem Assets- oder Suchfensterbereich ausgewählt sind, einsetzen.

**So öffnen Sie den übergeordneten Ordner für ein im Medien-Bereich geladenes Asset:**

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

  Befindet sich das Asset nur in einem Ordner, wird dieser in einem neuen Assets-Bereich geöffnet, wobei das ausgewählte Asset hervorgehoben wird.

  Befindet sich das Asset in mehr als einem Ordner, erscheint das „Übergeordneten Ordner öffnen“-Fenster, das eine Liste der Ordner anzeigt, die dieses Asset enthalten. Doppelklicken Sie auf einen der angeführten Ordner, um diesen in einem neuen Assets-Bereich zu öffnen (ausgewähltes Asset ist hervorgehoben). Mit den Pfeiltasten nach oben und nach unten navigieren Sie durch die Liste und mit der Eingabe-Taste öffnen Sie den übergeordneten Ordner des ausgewählten Clips. Drücken Sie zum Beenden und Schließen des Fensters die Esc-Taste.

**So öffnen Sie den übergeordneten Ordner eines in einem Assets-Bereich ausgewählten Assets:**

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

  Das Ergebnis ist dasselbe wie beim Ausführen dieses Befehls für ein im Medien-Bereich geladenes Asset.

**So öffnen Sie den übergeordneten Ordner eines in einem Suchfensterbereich ausgewählten Assets:**

- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Übergeordneten Ordner öffnen“.

  Der Ordner für das ausgewählte Asset, das in der Pfad-Spalte angezeigt wird, wird direkt in einem neuen Assets-Bereich geöffnet, wobei das ausgewählte Asset hervorgehoben wird.

  Ist in den Interplay Production Benutzereinstellungen die Option „Jedes gefundene Asset nur einmal anzeigen“ aktiviert, erhalten Sie dieselben Ergebnisse, als würden Sie den Befehl für ein im Medien-Bereich geladenes Asset ausführen.



*Befindet sich das Asset in einem Ordner, der mehr Objekte enthält, als in einer Assets-Registerkarte angezeigt werden können, und befindet sich das Asset nicht in der ersten Gruppe, wird es nicht hervorgehoben.*

# Transkodieren von Assets

Mithilfe der Transkodier-Funktion können Sie verschiedene Medienprozesse ausführen, die im Interplay Production Transcode-Service verfügbar sind. Diese Funktion ist nur für Interplay Production Assets verfügbar.



*In Interplay Central 1.8 und früheren Versionen war eine Sequenz-Mixdown-Funktion vorhanden, die ebenfalls den Transcode-Service verwendete. Diese Funktion ist nun gemeinsam mit weiteren Transkodier-Funktionen verfügbar.*

Der Transcode-Service stellt Medienprozesse über die folgenden Modi bereit. Einige Modi sind nur für bestimmte Medientypen verfügbar.

| Mode | Beschreibung | Verfügbar für... |
|---|---|---|
| WHOLE | Transkodiert einen gesamten Clip. | Masterclips |
| CONSOLIDATE | Transkodiert nur den Teil eines Clips, der für das Erstellen eines Subclips verwendet wurde, oder Teile von Clips, die für das Erstellen einer Sequenz verwendet wurden | Master-Clips, Sequenzen |
| MIXDOWN | Transkodiert und führt einen Mixdown für das Video und Audio einer Sequenz durch, um einen Master-Clip zu erstellen | Sequenzen |
| DATAEXTRACT | Extrahiert die D1-Spur als separate MXF-Datei, wenn Sie DNxHD-Medien transkodieren, die eingebettete Zusatzdaten enthalten | Master-Clips, Sequenzen |

| Mode | Beschreibung | Verfügbar für... |
|---|---|---|
| DUALMIXDOWN | Transkodiert und führt einen Mixdown für das Video und Audio einer Sequenz durch, um einen Master-Clip mit zwei Auflösungen zu erstellen | Sequenzen |
| CROSSRATE | Erstellt einen Master-Clip in einem anderen Projektformat als dem des Originalclips | Masterclips |

Ein Interplay Production Administrator muss Profile für jeden Modus erstellen. In diesem Abschnitt wird das Verwenden der Mixdown-Funktion in MediaCentral beschrieben. Informationen zu anderen Modi finden Sie im Handbuch *Interplay | Production Services Setup and User's Guide*.

Die Transcode-Option wird häufig für den Mixdown einer Sequenz verwendet. Ein Beispiel:

- Erstellen eines Master-Clips, der im Medien-Viewer abspielbar ist: Wenn eine in einem Avid Editing-System erstellte Sequenz zu komplex für die ordnungsgemäße Wiedergabe im Medien-Bereich ist, können Sie über die Mixdown-Funktion einen neuen Master-Clip erstellen. Master-Clips sind immer abspielbar. Nach dem Mixdown einer Sequenz können Sie den neuen Master-Clip laden, Start- und Endmarken setzen und das Segment Ihrer Sequenz hinzufügen.



*Weitere Informationen zur Wiedergabe von Sequenzen finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 208.*

- Erstellen einer Sequenz, die mit der Senden-an-Playback Auflösung übereinstimmt: Wenn Sie eine Sequenz an ein Wiedergabegerät senden, muss die Auflösung der Sequenz mit der für das Wiedergabegerät festgelegten Auflösung übereinstimmen. Sollte dies nicht der Fall sein, erhalten Sie einen Warnhinweis von MediaCentral UX. Sie können dann die Mixdown-Funktion nutzen, um einen Master-Clip mit der erforderlichen Auflösung zu erstellen. Erstellen SIe dann eine neue Sequenz mit dem Mixdown-Clip und senden Sie die neue Sequenz an das Wiedergabegerät.

**So transkodieren Sie eine Sequenz:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Wählen Sie im Assets-Bereich oder in einem Suchfensterbereich eine Interplay Production Asset, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie „Transkodieren“.
   - Wählen Sie im Assets-Bereich ein Interplay Production Asset und wählen Sie im Assets-Bereichsmenü „Transkodieren“.
   - Wenn Sie im Medien-Bereich ein Asset geladen haben, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Transkodieren“.

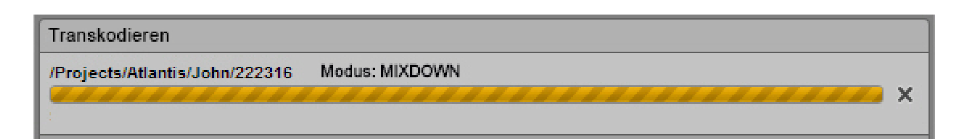
Das Transkodierungs-Dialogfeld wird geöffnet.



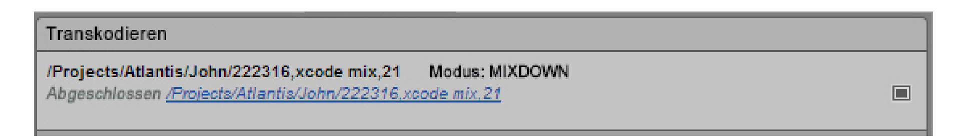

2. Wählen Sie im Mode-Menü einen Modus.
3. Wählen Sie aus dem Name-Menü ein Transcode-Profil.

   Die Transcode-Profile werden von einem Interplay Production Administrator im Production Services und Transfer Status Tool erstellt. Das Transkodierungs-Dialogfeld zeigt die Parameter der Profile an, sie können in MediaCentral jedoch nicht bearbeitet werden.
4. Klicken Sie auf „Transkodieren".

   Der Transkodierungsvorgang verwendet das ausgewählte Transcode-Profil und beginnt mit dem Mixdown. Den Status des Vorgangs sowie den Zielordner und den Modus können Sie im Fortschritt-Bereich anzeigen.




Klicken Sie zum Abbrechen des Vorgangs auf das X-Symbol. Bei erfolgreich abgeschlossenem Vorgang wird im Fortschritt-Bereich der Name des neuen Master-Clips oder des transkodierten Master-Clips angezeigt. Klicken Sie auf das Monitor-Symbol, um den Clip im Medien-Bereich wiederzugeben.



Der neue Master-Clip wird im selben Interplay Production Ordner wie die Originalsequenz erstellt. Klicken Sie auf den blauen Link, um den Ordner im Assets-Bereich zu öffnen.

Die Medien für den neuen Master-Clip werden in dem Arbeitsbereich, der im Transcode-Profil festgelegt ist, gespeichert.

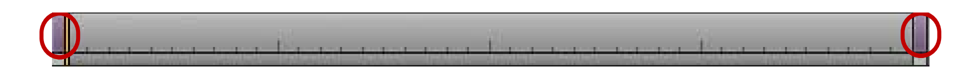
# Anzeigen und Bearbeiten von Clips während der Einspielung

In MediaCentral UX ist die Wiedergabe und Bearbeitung eines Master-Clips möglich, noch während er über ein Ingest-Gerät eingespielt wird. Diese Clips werden als *Clips mit laufender Übertragung* bezeichnet und ihre Bearbeitung ist als *Frame Chase-Editing* oder *Edit While Capture* (EWC) bekannt. Sie können einen Clip mit laufender Übertragung einer Sequenz hinzufügen und die Sequenz an ein Wiedergabegerät senden, noch bevor die Einspielung abgeschlossen ist. Nähere Informationen zum Frame Chase-Editing finden Sie in der Interplay Transfer-Dokumentation.

Clips mit laufender Übertragung sind in der Interplay Production Datenbankstruktur mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:

| | | | |
|---|---|---|---|
|  | Master-Clip mit laufender Übertragung |  | Audio-Clip mit laufender Übertragung |

Wenn Sie einen Clip mit laufender Übertragung im Medien-Bereich anzeigen, pulsieren die Enden der Medien-Timeline für die Dauer der Einspielung violett.



Während der Einspielung bleibt die sichtbare Region der Medien-Timeline (die Zoom-Region) konstant, um die Anzeige und Bearbeitung zu erleichtern. Je länger der Clip wird, desto kleiner wird die Zoomleiste. Mit Hilfe der Zoomleiste können Sie während der Einspielung die Zoom-Region verändern.

Sie können die Zoom-Region verkleinern und neues Material ansehen, sobald es verfügbar wird. Wenn Sie zum Beispiel die Ansicht vergrößern, um die letzten 5 Minuten eines Clips zu sehen, und dann bis nahe dem Ende wiedergeben, zeigt die sichtbare Region der Timeline während des gesamten Einspielvorgangs die letzten 5 Minuten des verfügbaren Materials an.

# Speichern von Einzelbildern als Bilddateien

Im Medien-Bereich können Sie Einzelbilder eines Videos auswählen und als PNG- oder JPG-Datei speichern. Wenn ein Clip mit mehreren Auflösungen assoziiert ist, wird das Bild in der höchsten verfügbaren Auflösung gespeichert.

**So speichern Sie ein Einzelbild als Bilddatei:**

1. Öffnen Sie ein Video-Asset im Medien-Bereich.
2. Navigieren Sie zum gewünschten Videobild.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Als Bild speichern“.
4. Bestimmen Sie in dem Dialogfeld, das daraufhin erscheint, das gewünschte Format: PNG oder JPG.
5. (Optional) Klicken Sie in das Dateiname-Feld und ändern Sie den standardmäßigen Namen der Datei.
6. Klicken Sie auf „Download“.

   Die Bilddatei wird im Standard-Download-Ordner, der von Ihrem Browser festgelegt ist, auf Ihrem Computer gespeichert.

# 7 Verwenden von Audio

In den folgenden Hauptabschnitten wird beschrieben, wie Sie Audiomaterial zur Sequenz-Timeline hinzufügen und Audiopegel anpassen, während Sie Ihre Story erstellen:


- Der Audio-Bereich
- Arbeiten mit Audiospuren in einfachen Sequenzen
- Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen
- Einstellen des Audio-Mix
- Einstellen des Referenzpegels
- Aufnehmen eines Voiceover


## Der Audio-Bereich

Im Audio-Bereich finden Sie Steuerelemente zum Abhören und Anpassen der Audiopegel.

Der Audio-Bereich wird in den standardmäßigen Cut-, Log- und Story-Layouts angezeigt. Je nach Bedarf können Sie den Audio-Bereich aber auch in einen anderen Ausschnitt des Layouts ziehen. Wenn der Audio-Bereich nicht angezeigt wird, wählen Sie in „Bereiche“ die Option „Audio“ aus, um den Bereich zu öffnen.

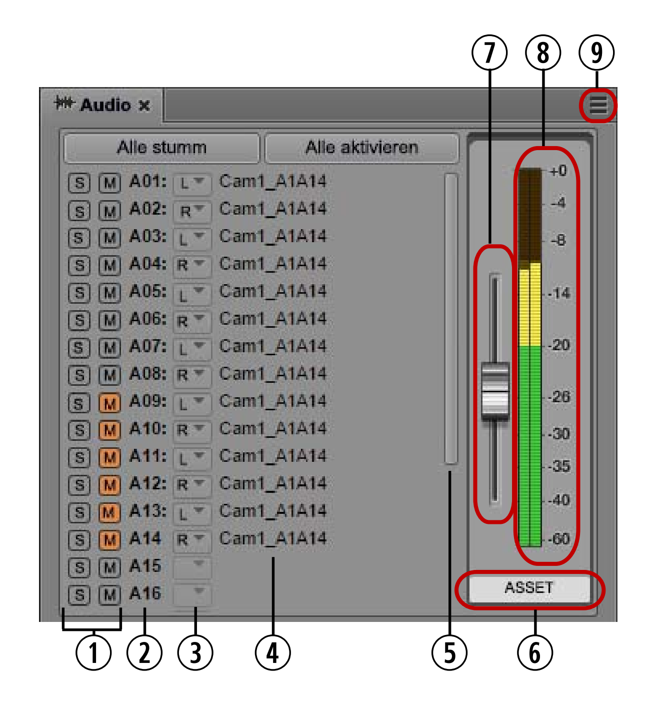
Welche Steuerelemente zur Verfügung stehen, hängt vom Assettyp und vom im Medien-Bereich aktivierten Modus ab. Informationen dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten:

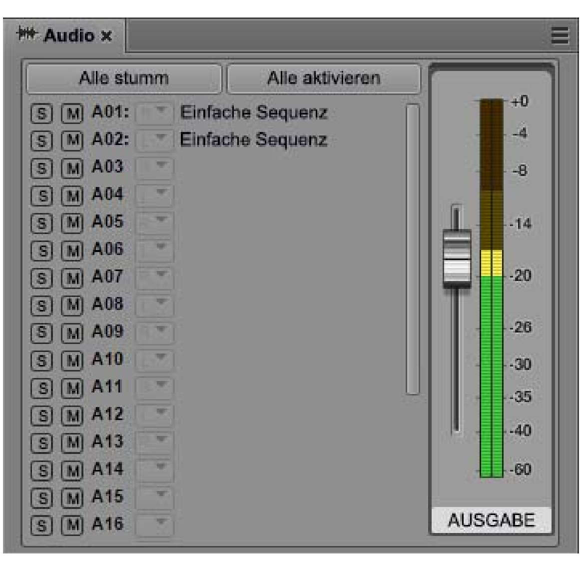

- „Audio-Bereich für den Asset-Modus und einfache Sequenzen“ auf Seite 235
- „Audio-Bereich für erweiterte Sequenzen“ auf Seite 237


### Audio-Bereich für den Asset-Modus und einfache Sequenzen

Im Audio-Bereich werden für das Laden von Assets im Asset-Modus und für das Laden einfacher Sequenzen im Ausgabe-Modus dieselben Steuerelemente angezeigt. In beiden Fällen werden im Audio-Bereich die verfügbaren Audiospuren angezeigt und stehen zur Auswahl bereit. Sie können den Audiopegel mithilfe der Audio-Pegelanzeigen abhören und mithilfe des Audio-Schiebereglers anpassen.

In der folgenden Abbildung ist der Audio-Bereich mit einem Clip im Asset-Modus (links) und einer einfachen Sequenz im Ausgabe-Modus (rechts) dargestellt. Der Clip beinhaltet 14 Spuren, wobei die Spuren A01 bis A08 abgehört werden können. Die Sequenz beinhaltet zwei Spuren, die beide abgehört werden können.




| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Schaltflächen „Solo“ und „Mute“ | Klicken Sie auf die Solo-Schaltfläche (S), um nur die ausgewählte Spur abzuhören. Klicken Sie auf die Mute-Schaltfläche (M), um nur die ausgewählte Stereospur stummzuschalten. Graue Schaltflächen zeigen an, dass Audio aktiviert ist. Siehe „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 241. |
| 2 | Spur-Anzeigen | Identifizieren 24 Audiospuren (A01 bis A24). Um nicht sichtbare Spuren anzuzeigen, benutzen Sie die Bildlaufleiste. |
| 3 | Panning-Menüs | Zeigen die aktuelle Panning-Einstellung an und ermöglichen deren Bearbeitung. Wählen Sie L, C oder R. Änderungen werden nicht gespeichert. Die Steuerelemente sind nur für die Stereomischung aktiv. Siehe „Panning für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 243. |
| 4 | Clip- oder Sequenzname | Zeigt den Asset-Namen jeder Spur des Assets an. |
| 5 | Bildlaufleiste | Um nicht sichtbare Spuren anzuzeigen, benutzen Sie die Bildlaufleiste. |

| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 6 | Modus-Anzeige | Identifiziert den im Medien-Bereich ausgewählten Modus. |
| 7 | Master Volume-Regler | Klicken Sie auf den Regler und ziehen Sie daran, um die Gesamtlautstärke eines Audiomix in einem Clip oder einer Sequenz zu regeln. Anpassungen werden nicht gespeichert. Siehe „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 241. |
| 8 | Audio-Pegelanzeigen | Zeigen den Audio-Pegel für den Mix aller Spuren im Clip oder in der Sequenz an. Es gibt zwei Pegelanzeigen. Die Lautstärkepegel der einzelnen Stereo-Ausgaben werden jeweils auf separaten Pegelanzeigen angezeigt. Bei der Mono-Ausgabe zeigen beide Pegelanzeigen denselben Lautstärkepegel an. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 252. |
| 9 | Bereichsmenü-Schaltfläche | Umfasst folgende Optionen:<br>• Mix-Modus: Wählen Sie Stereo oder Mono als Format für die Audio-Ausgabe aus. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 252.<br>• Referenzpegel festlegen: Damit stellen Sie den Referenzpegel für das Audio-Monitoring ein. Siehe „Einstellen des Referenzpegels“ auf Seite 253. Die Standardeinstellung ist -20.<br>• Hilfe: Enthält Informationen zum Audio-Bereich. Über die Hilfe-Steuerelemente können Sie auf weitere Hilfethemen zugreifen. |

Die Anzeige ist ähnlich bei einer im Ausgabe-Modus geladenen, nicht editierbaren Sequenz. Es werden Audiospuren angezeigt und Sie können Audio abhören und anpassen. Nicht editierbare Sequenzen werden im Sequenz-Bereich dunkelrot dargestellt.

Quellclips und einfache Sequenzen können bis zu 24 Audiospuren enthalten.

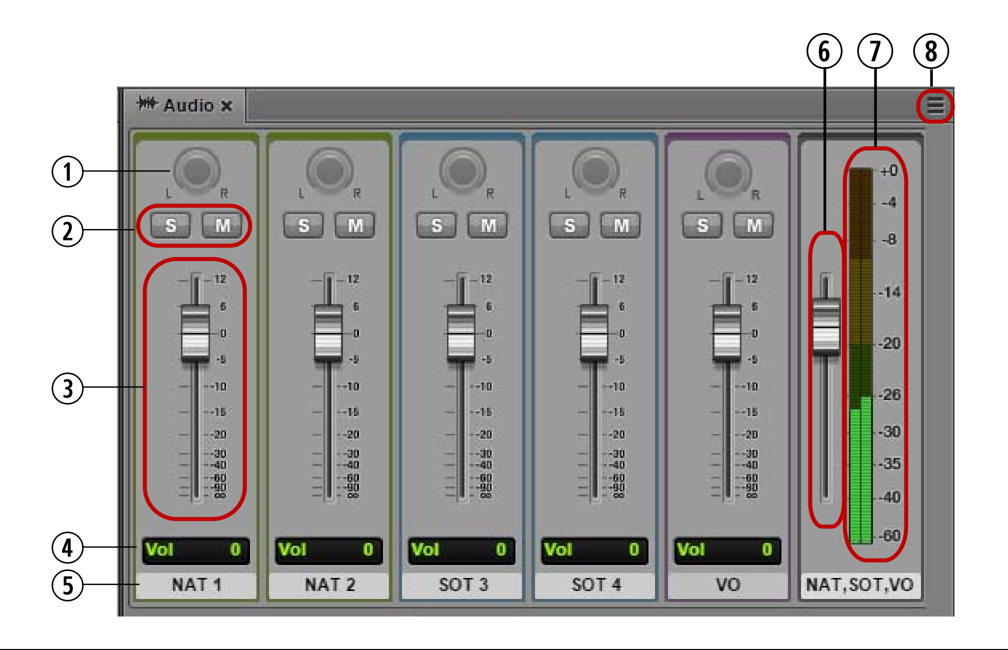


*In der* MediaCentral ReadMe-*Datei finden Sie Informationen zu möglichen Beschränkungen der Anzahl von Spuren für das Abhören.*

## Audio-Bereich für erweiterte Sequenzen

Wenn im Ausgabe-Modus eine erweiterte Sequenz geöffnet ist, werden Audio-Steuerelemente für jede aktive Spur angezeigt, gemeinsam mit einem Schieberegler zum Anpassen des kombinierten Ausgangs der drei Spuren. Die Umrandungsfarbe der Steuerelemente stimmt mit der Farbe der jeweiligen Spur in der Sequenz überein: Grün für NAT-, Blau für SOT- und Violett für Voice-Spuren. Die NAT-, SOT- und Voice-Steuerelemente sind je nach Position der Positionsanzeige aktiviert oder deaktiviert. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen“ auf Seite 244.

Die folgende Abbildung zeigt die Steuerelemente im Audio-Bereich bei einer im Ausgabe-Modus geöffneten Sequenz, wenn der Mix-Modus auf „Stereo“ gesetzt ist. Die Positionsanzeige gilt für alle drei Spuren.



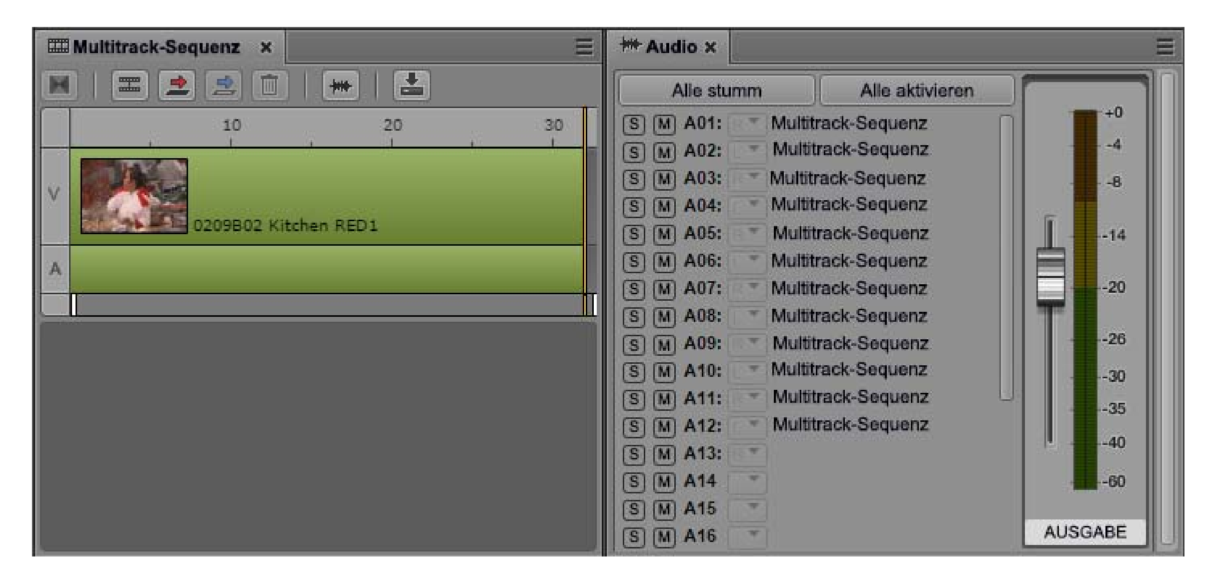

| Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|
| 1 Panning-Regler | Steuert das Panning bei den einzelnen Spuren. Klicken Sie auf den grünen Kopf in der Pegelanzeige und ziehen Sie ihn nach rechts oder nach links, um den gewünschten Panning-Effekt zu erzeugen. Wenn Sie den Regler der Anzeige ganz nach links (L) oder rechts (R) drehen, wird entsprechend das gesamte Audiomaterial auf die linken bzw. rechten Kanäle gepannt. Doppelklicken Sie auf einen Regler, um die Spur mittig zu pannen. Siehe „Panning für erweiterte Sequenzen“ auf Seite 251. Panning ist nur dann aktiv, wenn bei „Stereo“ die Option “Mix-Modus“ ausgewählt ist. In der aktuellen Version sind die Panning-Schaltflächen inaktiv. |
| 2 Schaltflächen „Solo“ und „Mute“ | Klicken Sie auf die Solo-Schaltfläche (S), um nur die ausgewählte Spur abzuhören. Alle anderen Spuren werden stummgeschaltet. Klicken Sie auf die Mute-Schaltfläche (M), um nur die ausgewählte Spur stummzuschalten. Graue Schaltflächen zeigen an, dass Audio aktiviert ist. Siehe „Solo- und Stummschalten erweiterter Sequenzen“ auf Seite 247. |

| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 3 | Lautstärke-Schieberegler | Klicken Sie auf den Regler und ziehen Sie daran, um die Lautstärke eines Audioclips zu regeln. Der Lautstärkepegel gilt nur für das jeweils ausgewählte Segment einer Spur, nicht für die gesamte Spur. Die Änderungen werden zusammen mit der Sequenz gespeichert. Siehe „Anpassen von Audiopegeln für erweiterte Sequenzen“ auf Seite 250. |
| 4 | Anzeige des Lautstärkepegels | Zeigt den mit dem Schieberegler eingestellten Lautstärkepegel an. |
| 5 | Spur-Anzeige | Zeigt die mit den Steuerelementen assoziierte Spur an. Standardmäßig werden Monospuren mit NAT, SOT und VO bezeichnet. Stereospuren werden standardmäßig mit NAT 1, NAT 2, SOT 1 und SOT 2 bezeichnet. Die Anzeige für den Master-Regler zeigt an, welche Spuren gerade abgehört werden.<br><br>MediaCentral UX Administratoren können die Bezeichnungen der einzelnen Spuren bearbeiten und ändern, indem sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Administrator ändern. |
| 6 | Master Volume-Regler | Klicken Sie auf den Regler und ziehen Sie daran, um die Gesamtlautstärke eines Audiomix in einer Sequenz zu regeln. Änderungen werden nicht gespeichert. Siehe „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 241. |
| 7 | Audio-Pegelanzeigen | Zeigt den Audiopegel für die Solo-Spuren oder für den gesamten Mix der Sequenz an. Es gibt zwei Pegelanzeigen. Die Lautstärkepegel der einzelnen Stereo-Ausgaben werden jeweils auf separaten Pegelanzeigen angezeigt. Bei der Mono-Ausgabe zeigen beide Pegelanzeigen denselben Lautstärkepegel an. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 252. |
| 8 | Bereichsmenü-Schaltfläche | Umfasst folgende Optionen:<br>• Mix-Modus: Wählen Sie Stereo oder Mono als Format für die Audio-Ausgabe aus. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 252.<br>• Referenzpegel festlegen: Damit stellen Sie den Referenzpegel für das Audio-Monitoring ein. Siehe „Einstellen des Referenzpegels“ auf Seite 253. Die Standardeinstellung ist -20.<br>• Hilfe: Enthält Informationen zum Audio-Bereich. Über die Hilfe-Steuerelemente können Sie auf weitere Hilfethemen zugreifen. |

# Arbeiten mit Audiospuren in einfachen Sequenzen

Eine einfache Sequenz enthält nur eine Audiospur, in der alle Quellaudiospuren enthalten sind. In der Sequenz-Timeline wird dabei eine einzelne Audiospur angezeigt. Im Audio-Bereich werden alle Quellaudiospuren angezeigt.

Sie können Clips mit bis zu 24 Audiospuren zu der Sequenz hinzufügen. Alle Spuren werden in die gespeicherte Sequenz integriert. In der folgenden Abbildung wird eine einfache Sequenz dargestellt, die aus einem einzelnen Multitrack-Clip besteht. Alle Spuren werden im Audio-Bereich angezeigt.




Zum Editieren von Audiomaterial für Clips, Subclips und einfache Sequenzen können Sie die folgenden Aufgaben ausführen:

- Sie können ebenfalls auswählen, welche Spuren Sie abhören möchten. Siehe „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 241.
- Sie können das Standard-Panning bei den einzelnen Spuren überschreiben. Siehe „Panning für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 243.
- Sie können den Mix im Mono- oder Stereoformat speichern. Siehe „Einstellen des Audio-Mix“ auf Seite 252.

## Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen

Über die Steuerelemente im Audio-Bereich wählen Sie aus, welche Spuren aus Assets bzw. einfachen Sequenzen abgehört werden sollen. Assets und einfache Sequenzen können bis zu 24 Audiospuren enthalten und Sie können eine beliebige Kombination von Spuren zum Monitoring auswählen. Sie können den Pegel der aktiven Spuren mithilfe des Lautstärke-Schiebereglers neben den Audio-Pegelanzeigen anpassen.

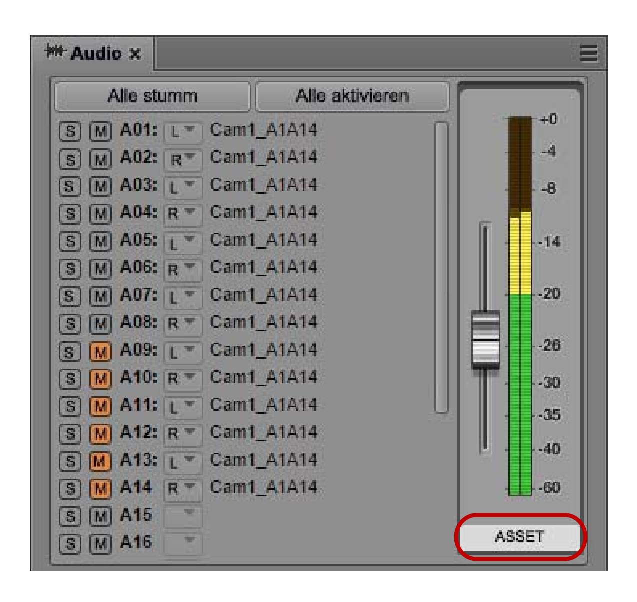


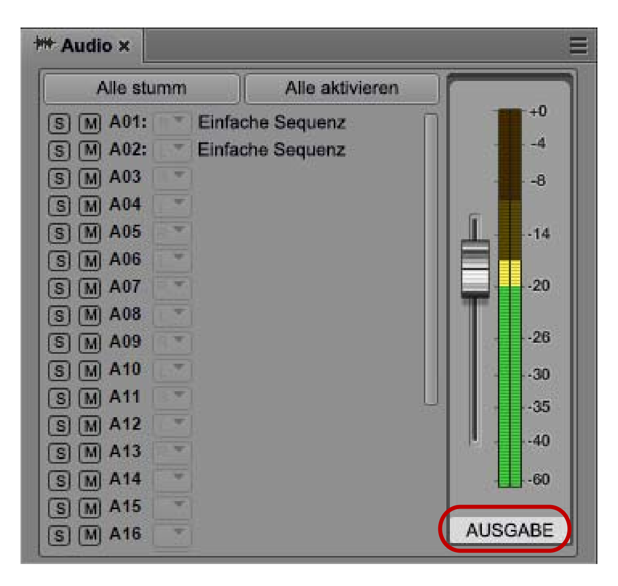
*In der* MediaCentral ReadMe-*Datei finden Sie Informationen zu möglichen Beschränkungen der Anzahl von Spuren für das Abhören.*

Die Anzeige ist ähnlich bei einer im Ausgabe-Modus geladenen, nicht editierbaren Sequenz. Es werden Audiospuren angezeigt und Sie können Audio abhören. Nicht editierbare Sequenzen werden im Sequenz-Bereich dunkelrot dargestellt. Weitere Informationen finden Sie unter „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ auf Seite 140.

Wenn Sie den Audio-Bereich zum ersten Mal öffnen, sind alle Spuren zum Monitoring aktiviert. Benutzerdefiniertes Monitoring bleibt von einer Sitzung zur nächsten erhalten.

In der folgenden Abbildung ist der Audio-Bereich mit einem Master-Clip (links) und einer einfachen Sequenz (rechts) dargestellt.




Die Anzeigen ähneln sich. Bei Master-Clips sind Audiospuren mit dem Namen des Master-Clips bezeichnet (hier „Cam1_A1A14“). Bei Sequenzen sind Audiospuren mit dem Namen der Sequenz bezeichnet (hier „Einfache Sequenz“). Die Bezeichnung unterhalb der Audiopegelanzeige gibt an, welcher Modus im Medien-Bereich ausgewählt ist.

Im Master-Clip sind die Spuren A01 bis A08 für das Monitoring aktiviert. Dies wird durch die grauen Schaltflächen mit S (Solo) und M (Mute (stumm)) angezeigt. Die Spuren A09 bis A14 sind stummgeschaltet. Dies wird durch die orangefarbenen M-Schaltflächen angezeigt. In der Sequenz sind beide Spuren für das Monitoring aktiviert.

Ist im Medien-Bereich ein Gruppenclip geladen, werden im Audio-Bereich zusätzliche Steuerelemente angezeigt. Siehe „Arbeiten mit Gruppenclips“ auf Seite 257.

**So deaktivieren Sie das Monitoring (Stummschalten einer einzelnen Spur):**

- Klicken Sie auf die M-Schaltfläche, die daraufhin orange wird.

**So aktivieren Sie das Monitoring für eine einzelne Spur:**

- Klicken Sie auf die M-Schaltfläche, die daraufhin grau wird.

**So deaktivieren Sie das Monitoring für alle Spuren:**

- Klicken Sie auf die „Alle stumm schalten“-Schaltfläche.

**So aktivieren Sie das Monitoring für alle Spuren:**

- Klicken Sie auf die „Alle aktivieren“-Schaltfläche.

**So schalten Sie alle Spuren, bis auf eine ausgewählte, stumm bzw. aktivieren sie:**

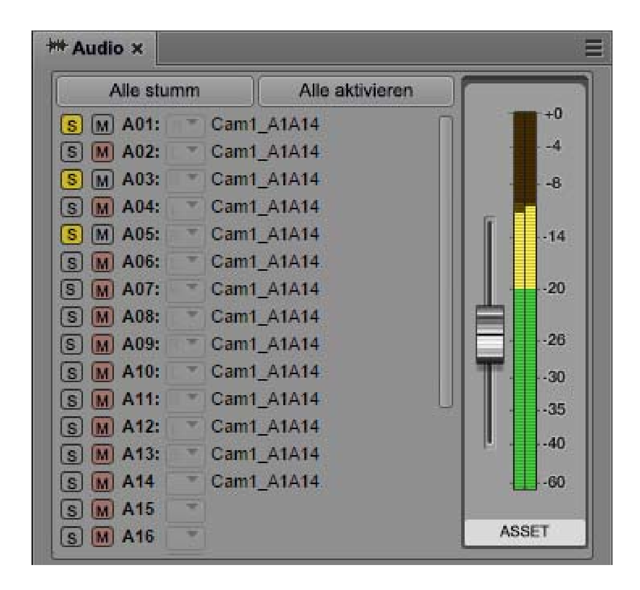
- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die M-Schaltfläche der gewünschten Spur.

  Wenn eine Spur stummgeschaltet ist (die M-Schaltfläche ist orange), klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche, um die Spur zu aktivieren und alle anderen stummzuschalten. Um die Spur wieder stummzuschalten und alle anderen Spuren wieder zu aktivieren, klicken Sie erneut bei gedrückter Alt-Taste auf die M-Schaltfläche.

**So schalten Sie eine Spur solo:**

1. Klicken Sie auf die S-Schaltfläche. Die M-Schaltflächen der anderen Spuren sind orange. Es können mehrere Spuren gleichzeitig sologeschaltet werden.

   In der folgenden Abbildung werden die Spuren A01, A03 und A05 sologeschaltet.




## Panning für Assets und einfache Sequenzen

Die Standard-Panning-Funktion für Clips, Subclips und einfache Sequenzen (Links, Rechts oder Mitte) werden im Interplay Administrator festgelegt (die „Application Defaults“-Registerkarte in den „Application Database“-Einstellungen). Diese Einstellungen enthalten die Spuren 1 bis 16. Für die Spuren 17 bis 24 weist MediaCentral Spuren mit ungerader Zahl links und Spuren mit gerader Zahl rechts zu.

Wenn der Mix-Modus auf Stereo eingestellt ist, können Sie diese Einstellungen mithilfe der Panning-Dropdown-Listen überschreiben. Diese Aktion ist nur temporär. Bei jedem erneuten Laden der Sequenz wird das Standard-Panning wiederhergestellt.

Wenn der Mix-Modus auf „Mono“ gesetzt ist, wird Panning ignoriert und alle Spuren in eine einzelne Spur gemischt, die von beiden Ausgabemonitoren (links und rechts) wiedergegeben wird. Diese Einstellung gilt nur für Sequenzen, die in MediaCentral UX wiedergegeben werden. Sie wird nicht mit der Sequenz gespeichert. Die Standard-Panning-Funktion wird für Mixdown und Senden an Playback (STP) verwendet.

**So überschreiben Sie die Standard-Panning-Einstellungen:**

▶ Klicken Sie auf die Panning-Dropdown-Liste der gewünschten Spur und wählen Sie L, C oder R.




# Arbeiten mit Audiospuren in erweiterten Sequenzen

Bei erweiterten Sequenzen enthält die Timeline im Sequenz-Bereich drei verschiedene Typen von Audiospuren:

- NAT (Natural Sound): Audio, das gleichzeitig mit dem Video über ein in die Kamera integriertes Mikrofon aufgenommen wird. MediaCentral UX unterstützt NAT-Spuren mit ein oder zwei Kanälen. Medien auf der NAT-Spur und assoziierte Videosegmente werden in grüner Farbe dargestellt. Wenn ein Videosegment NAT- und SOT-Audio enthält, wird das Videosegment hellblau angezeigt.
- SOT (Sound-on-Tape): Audio, das gleichzeitig mit dem Video aufgenommen wurde, normalerweise über ein separates, nicht in die Kamera integriertes Mikrofon, das den natürlichen Sound aufnimmt. MediaCentral UX unterstützt SOT-Spuren mit ein oder zwei Kanälen. Medien auf der SOT-Spur und assoziierte Videospuren werden hellblau dargestellt.
- VO (Voice): Audio, das mit einem an Ihr System angeschlossenen Audiogerät aufgenommen wurde oder aus einer Audiodatei stammt, die aus der Interplay Production Datenbank geöffnet wurde. MediaCentral UX unterstützt Voice-Spuren mit einem Kanal. Medien auf der Voice-Spur werden violett dargestellt.

Die folgende Abbildung zeigt (von links nach rechts): Video mit NAT und SOT, VO, Video mit NAT sowie reines Video. Ein Videosegment ohne assoziierte Audiodateien wird dunkelblau dargestellt.




Interplay Production Administratoren können die Bezeichnungen der einzelnen Spuren bearbeiten und ändern, indem sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Administrator ändern.

Die Application Database-Ansicht von Interplay Administrator enthält auch Einstellungen, mit denen Sie festlegen können, wie viele Kanäle für NAT- und SOT-Spuren verwendet und wie Quell- und Ausgangs-Spuren gepatcht werden sollen. Sie können maximal fünf Audiospuren als Quelle und Ausgabe festlegen.

- Eine oder zwei NAT-Spuren
- Eine oder zwei SOT-Spuren
- Eine Voice-Spur

Sie können das Standard-Ausgabe-Patching überschreiben. Siehe „Überschreiben von Patches der Standard-Audiospuren“ auf Seite 248.

### Automatische Anpassung von Gain-Pegeln

Die Anwendung legt den Gain-Pegel automatisch fest, um den klarsten Klang für die Master-Audiospur Ihrer Story zu erzeugen. Dabei werden vordefinierte Lautstärkepegel für verschiedene Spuren eingestellt, sodass Sie die Gain-Pegel nicht mehr manuell anpassen müssen. Die Gain-Pegel werden entsprechend der folgenden Parameter festgelegt:

- Wenn eine Voice-Spur vorhanden ist, regelt die App die Lautstärke aller anderen vorhandenen Spuren (NAT- und/oder SOT-Spuren) dort herunter, wo sich diese in denselben Bereichen auf der Sequenz-Timeline befinden (auch als „Ducking“ bezeichnet).
- Wenn keine Voice-Spur, aber eine SOT-Spur vorhanden ist, regelt die App die Lautstärke der NAT-Spur dort herunter, wo sich diese in denselben Bereichen auf der Sequenz-Timeline befindet.
- Wenn weder Voice- oder SOT-Spuren vorhanden sind, bleibt die Lautstärke des NAT-Sounds überall unverändert.

Interplay Production Administratoren können das Herunterregeln bzw. Ducking von Hintergrundspuren konfigurieren, indem sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Administrator ändern. Der Standardwert ist 12 dB.

### Automatisches Erstellen von Überblendungen

Standardmäßig erstellt MediaCentral UX Übergänge zwischen den einzelnen Clips in Ihrer Sequenz. Da der Fade-In und der Fade-Out der Überblendung jeweils mindestens ein Einzelbild andauert, sollten Sie Ihre Startmarke nicht in das erste Einzelbild Ihres Clips und Ihre Endmarke nicht in das letzte Einzelbild Ihres Clips setzen. Verwenden Sie stattdessen die Steuerelemente des Videomonitors, um den Marker ein paar Einzelbilder nach dem Start bzw. vor dem Ende Ihres Clips zu setzen, bevor Sie Ihre Start- und Endmarken festlegen.

Interplay Production Administratoren können die Anzahl der für die Überblendung verwendeten Einzelbilder ändern, indem sie die entsprechenden „Application Database“-Einstellungen in Interplay Administrator ändern. Standardmäßig sind 2 Einzelbilder festgelegt.

## Solo- und Stummschalten erweiterter Sequenzen

**So schalten Sie eine Spur solo:**

- Klicken Sie auf die S-Schaltfläche.

  Die Schaltfläche wird gelb. Die Spur-Anzeige unter den Audio-Pegelanzeigen zeigt die Bezeichnung für die Spuren an, die für die Soloschaltung ausgewählt wurden.



**So schalten Sie eine Spur stumm:**

- Klicken Sie auf die M-Schaltfläche.

  Die Schaltfläche wird orange. Die Audio-Steuerelemente der Spur sind ausgegraut und die Spur-Anzeige unter den Audio-Pegelanzeigen zeigen die stummgeschaltete Spur nicht an.




## Überschreiben von Patches der Standard-Audiospuren

Ein Interplay Production Administrator legt in der Ansicht für die „Application Database“ -Einstellungen auf der Registerkarte „Bearbeitungseinstellung“ das Standard-Quellpatching für NAT-, SOT- und Voice-Audioinhalte fest. Standardmäßig ist die Spur A1 NAT-Audio, die Spur A2 SOT-Audio und die Spur A3 Voice-Audio zugewiesen. Wenn die Unterstützung von Spuren mit zwei Kanälen aktiviert ist, werden die Spuren A1 und A4 NAT-Audio und die Spuren A2 und A5 SOT-Audio zugewiesen.

Möglicherweise müssen Sie diese Einstellungen für Bearbeitung und Ausgabe ändern. So kann es beispielsweise vorkommen, dass die Reihenfolge von NAT-Audio und SOT-Audio umgekehrt wird, wenn das Eingangssignal des Mikrofons eines Reporters auf der falschen Spur aufgenommen wird. Wenn das geschieht, übernimmt der NAT-Sound die Position der SOT-Spur, und wenn Sie den NAT-Spur deaktivieren möchten, wird stattdessen SOT deaktiviert. Um dieses Problem zu beheben, können Sie die NAT- und die SOT-Spur miteinander vertauschen. Diese Einstellungen überschreiben das Quellaudio-Patching.

Wenn Sie das Standard-NAT- oder -SOT-Patching überschreiben, wird nur der jeweils aktive Clip in der Sequenz-Timeline bearbeitet. Andere Clips aus derselben Quelle, die Sie ebenfalls zur Sequenz hinzugefügt haben, werden nicht verändert.

**So überschreiben Sie die Standardeinstellungen für das Quellaudio-Patching:**

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Audioclip im Sequenz-Bereich und wählen Sie die zu ändernde Spur.

   Das Menü stellt das derzeit ausgewählte Audio-Patching dar. In der folgenden Abbildung sehen Sie einen Clip mit zwei Audiospuren, für den die Standard-Zuordnung verwendet wird. Ein Häkchen zeigt die ausgewählte Ausgangsspur an. Das Standard-Audio-Patching wird fett dargestellt.


2. Wählen Sie im Untermenü die gewünschte Ausgangsspur.

   Beispiel: So tauschen Sie die Standard-Zuordnung von NAT- und SOT-Spuren:

   – Wählen Sie NAT A1 > A2.

– Wählen Sie SOT A2 > A1.

Das Menü stellt das neue Patching dar.




## Anpassen von Audiopegeln für erweiterte Sequenzen

Sie können die Audiopegel für Segmente in allen Spuren von erweiterten Sequenzen anpassen. Die Änderungen werden zusammen mit der Sequenz gespeichert und bleiben erhalten, wenn Sie Inhalte zum Playback senden. Sie können auch die Master-Lautstärke für den gesamten Audio-Mix anpassen. Anpassungen der Master-Lautstärke werden nicht gespeichert.

**So passen Sie die Audiopegel einer Spur in einer Sequenz an:**

- Passen Sie den Pegel der gewünschten Spur durch Ziehen des Audio-Schiebereglers an.

  Die Änderungen des Audiopegels werden in der Anzeige des Lautstärkepegels unterhalb des Schiebereglers übernommen. In der folgenden Abbildung ist die auf -2,5 dB reduzierte Lautstärke für NAT-Spur 1 zu sehen.



Weitere Informationen zu Audio-Steuerelementen finden Sie unter „Der Audio-Bereich“ auf Seite 235.

**So stellen Sie die Master-Lautstärke für eine Sequenz ein:**

- Ziehen Sie am Master Volume-Regler.

**So stellen Sie für die Lautstärke einer Spur oder einer Sequenz den Standardwert ein:**

- Doppelklicken Sie auf einen Schieberegler.



*Sie können den Standardreferenzpegel für die Master-Lautstärke ändern. Siehe „Einstellen des Referenzpegels“ auf Seite 253*

## Panning für erweiterte Sequenzen

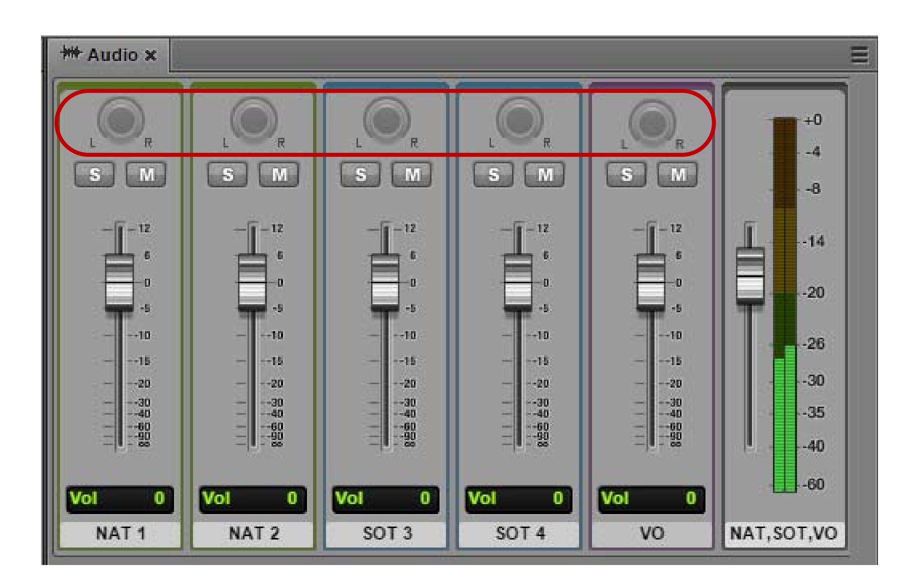
MediaCentral UX verwendet Panning für erweiterte Sequenzen entsprechend den Einstellungen in Interplay Administrator.

- NAT- und SOT-Spuren: Zugewiesen als Spuren mit ungerader Zahl=links, Spuren mit gerader Zahl=rechts. Quellspuren für die Ausgabe werden in der Einstellung „Audio - Storyline Audio Patching“ auf der „Editing Settings“-Registerkarte in den „Application Database“-Einstellungen zugewiesen.
- VO-Spur: Zugewiesen als Spuren mit ungerader Zahl=links, Spuren mit gerader Zahl=rechts. Sie können die VO-Spur zentrieren, indem Sie „Center-Panned Sound on Tape and VO“ auf der Registerkarte „Bearbeitungseinstellung“ in den „Application Database“-Einstellungen auswählen.

Diese Einstellungen werden in der Sequenz gespeichert und für Mixdown und Senden an Playback (STP) verwendet.

Wenn der Mix-Modus auf „Mono“ gesetzt ist, wird Panning ignoriert und alle Spuren in eine einzelne Spur zum Abhören gemischt, die von beiden Ausgabemonitoren (links und rechts) wiedergegeben wird. Diese Einstellung wird nicht mit der Sequenz gespeichert. Panning wird wie in Interplay Administrator festgelegt für Mixdown und Senden an Playback verwendet.

In der aktuellen Version sind die Panning-Schaltflächen inaktiv, wie in der folgenden Abbildung zu sehen.





*Informationen zum Überschreiben dieser Standardwerte durch die application.properties-Datei finden Sie in der* Avid MediaCentral Platform ReadMe-*Datei. Dieses Überschreiben findet global statt und gilt für alle Interplay-Ordner.*


*Komplexe (nicht bearbeitbare) Sequenzen, die in Media Composer erstellt wurden, verwenden die Panning-Funktion wie in Media Composer festgelegt.*

# Einstellen des Audio-Mix

Sie können den Audio-Mix für ein Asset oder eine Sequenz einstellen. Bei einem Asset können bis zu 24 Spuren abgehört werden. Sie können ebenfalls auswählen, welche Spuren Sie abhören möchten. Weitere Informationen finden Sie unter „Audio-Monitoring für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 241. Der Audiomix wird nur für das Monitoring verwendet.

Wenn der Audio-Mix auf Stereo eingestellt ist, sind die Panning-Steuerelemente aktiv.


*In der* MediaCentral ReadMe-*Datei finden Sie Informationen zu möglichen Beschränkungen der Anzahl von Spuren für das Abhören.*

**Sie haben folgende Möglichkeiten, um den Audio-Mix festzulegen:**

- Wählen Sie im Menü des Audio-Bereichs unter „Mix-Modus“ die Option „Mono“ aus.

  MediaCentral UX weist alle Audiospuren einem zentralen Pan-Regler zu, der einen Mono-Mixdown aller Spuren erstellt. Die dabei erzeugte Spur wird auf zwei identischen Kanälen ausgegeben.

- Wählen Sie im Menü des Audio-Bereichs unter „Mix-Modus“ die Option „Stereo“ aus.

  MediaCentral UX weist alle Audiospuren zwei Kanälen zu. Der Mix hängt von Ihren Panning-Einstellungen ab. Siehe „Panning für Assets und einfache Sequenzen“ auf Seite 243 und „Panning für erweiterte Sequenzen“ auf Seite 251.

# Einstellen des Referenzpegels

Sie können den Referenzpegel für die Master-Lautstärkeausgabe festlegen. Standardmäßig liegt der Referenzpegel bei -20 dB, d. h. für einen Klang mit -20 dB wird -20 dB angezeigt. Wenn Sie den Referenzpegel auf -10 ändern, wird für einen Klang mit -20 dB der Wert -10 dB angezeigt.

**So stellen Sie den Referenzpegel ein:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Referenzpegel festlegen“.

   Das Dialogfeld „Referenzpegel“ wird angezeigt.

2. Geben Sie einen Dezibel-Wert (dB) von -50 bis -1 ein.
3. Klicken Sie auf „OK“.

# Aufnehmen eines Voiceover

Für die Aufnahme eines Voiceover für Ihre Story stehen Ihnen spezielle Audio-Steuerelemente im Medien-Bereich zur Verfügung. Sie können das Voiceover aufnehmen, während das Video wiedergegeben wird. Sie können ein Voiceover nur für erweiterte Sequenzen aufnehmen.

MediaCentral UX benutzt die Aufnahmefunktion von Adobe Flash Player, um das Eingabegerät für das Voiceover zu erkennen. Flash Player erkennt automatisch ein Standardmikrofon oder anderes Audioaufnahmegerät auf Ihrem Computer und benutzt dieses Gerät, sofern Sie nicht die entsprechende Flash Player-Einstellung ändern. Um auf diese Einstellung zuzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine beliebige Stelle im Medien-Viewer und wählen Sie „Einstellungen“.



*Wenn Sie ein Gerät auswählen, das nicht das Standardeingabegerät des Systems ist, und das Gerät später entfernen, müssen Sie vielleicht die Flash Player-Einstellungen manuell ändern.*

Wenn Sie die Voiceover-Steuerelemente zum ersten Mal in einer Session verwenden, werden Sie in einer Mitteilung von Flash Player aufgefordert, den Zugriff auf Ihre Kamera und Ihr Mikrofon durch den MediaCentral UX Server zu erlauben. Klicken Sie auf „Erlauben“.



*Wenn Sie eine in Avid Instinct erstellte Sequenz öffnen, können Sie keine Voiceovers oder Marken hinzufügen, bis Sie die Sequenz in MediaCentral speichern. Dafür wird die Speichern-Schaltfläche aktiviert, selbst wenn Sie die Datei nicht geändert haben.*

In Interplay Production Sequenzen wird das Videoformat gewöhnlich durch den ersten Clip, den Sie der Sequenz hinzufügen, bestimmt. Wenn Sie vor dem Einfügen eines Videoclips jedoch ein Voiceover aufnehmen, werden das Videoformat und die Framerate von der Einstellung für das Videoformat in Interplay Administrator festgelegt. Die Einstellung findet sich auf der Registerkarte „Bearbeitungseinstellung“ in der Ansicht für die „Application Database“-Einstellungen. Diese Einstellung gilt auf Ordnerebene. Die folgende Abbildung zeigt das Videoformat für den Stammordner als PAL 25i.

Editing Settings
Application Defaults
Settings for: AvidWG/
Format
Video Format
PAL_25I
PAL_25I
HD1080I_50
HD1080I_60
HD1080P_23_976
HD1080P_24
HD1080P_25
HD1080P_30
HD720P_60
Audio Patching
Natural Sound
Sound on Tape
Audio - Track labels
Natural Sound label

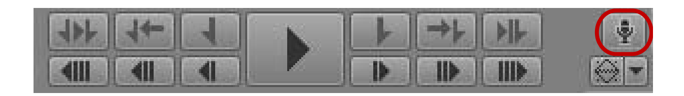
Wenn die Einstellung „Any“ ist, verwendet MediaCentral UX NTSC 29.97 als Standardformat.

Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren von Einstellungen in Interplay | Production Administrator“ im *Avid MediaCentral | UX Administratorhandbuch*.

**So nehmen Sie ein Voiceover auf:**

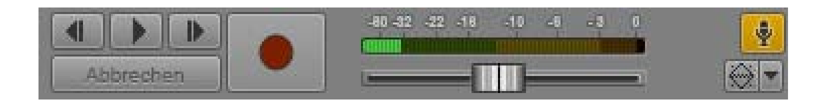
1. Klicken Sie auf „Ausgabe“, um die Sequenz in den Medien-Bereich zu laden.

   Sobald die „Ausgabe“-Schaltfläche aktiviert wurde, wird die Voiceover-Schaltfläche unten rechts im Medien-Bereich angezeigt.



2. Klicken Sie auf die Voiceover-Schaltfläche.

   Die Voiceover-Steuerelemente werden angezeigt.




3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Medien-Bereichs, wählen Sie „Eingangsquelle“ und anschließend das Gerät, das Sie für die Aufnahme verwenden möchten.
4. Schalten Sie das Aufnahmegerät ein und stellen Sie, falls erforderlich, den Lautstärkepegel mit Hilfe des Lautstärke-Schiebereglers ein.
5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Startpunkt für die Aufnahme festzulegen:
   - Ziehen Sie die Positionsanzeige an eine Stelle in der Medien-Timeline oder Sequenz-Timeline.
   - Klicken Sie auf „Wiedergabe/Pause“, „1 Bild zurück“ oder „1 Bild vor“ in den Voiceover-Steuerelementen.
6. Klicken Sie auf die Aufnahme-Schaltfläche, wenn Sie mit der Aufnahme beginnen möchten.

   Es wird ein Countdown von 3 Sekunden eingeblendet, jede der drei Sekunden wird von einem Ton begleitet und die Aufnahme-Schaltfläche leuchtet rot. Nach dem Countdown leuchtet die Aufnahme-Schaltfläche weiterhin rot und Sie können mit der Aufnahme beginnen.

   In der Audio-Pegelanzeige können Sie den Aufnahmepegel kontrollieren und bei Bedarf auch während der Aufnahme anpassen.

   Klicken Sie auf „Abbrechen“, um die Aufnahme abzubrechen, ohne die Datei zu speichern.

7. Klicken Sie erneut auf die Aufnahme-Schaltfläche, wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind.

   Das Voiceover wird in der V-Spalte der Sequenz hinzugefügt. Wenn Sie die Aufnahme erneut anhören möchten, können Sie dies tun, indem Sie die Sequenz abspielen.

   Bei der Aufnahme eines Voiceover lautet der Name des neuen Audioclips *Sequenz_Name*.VO.*nn*. Voiceovers werden in Interplay Production in den gleichen Ordner eingecheckt wie die Sequenz, für die sie aufgenommen wurden.

8. Klicken Sie erneut auf die Voiceover-Schaltfläche, um die Voiceover-Steuerelemente zu deaktivieren.

# 8 Arbeiten mit Gruppenclips

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit Gruppenclips und Multikamera- bzw. Multicam-Workflows in MediaCentral UX beschrieben:

- Gruppenclips und Multicam-Workflows
- Arbeiten mit Gruppenclips
- Erstellen einer einfachen Sequenz mit Gruppenclips
- Senden einer Sequenz mit Gruppenclips an ein Wiedergabegerät



*Aus Gruppenclips erstellte Subclips, aus Subclips bestehende Gruppenclips und Multigruppenclips werden derzeit nicht durch MediaCentral UX unterstützt.*

## Gruppenclips und Multicam-Workflows

Mehrere Kameras werden häufig bei Produktionen von Konzerten, Preisverleihungen, Situationskomödien und Reality-TV eingesetzt. Das dadurch entstehende Material kann zur Erstellung von *Gruppenclips* verwendet werden, einem Assettyp bestehend aus Material, das gleichzeitig mit mehreren Kameras aufgenommen wurde. MediaCentral UX enthält Funktionen zum Arbeiten mit Gruppenclips in Multicam-Workflows.

### Gruppenclips

Gruppenclips werden in Media Composer oder einem anderen Produkt aus der Media Composer-Produktfamilie erstellt. Sie entstehen durch die Synchronisation einer Gruppe von Clips basierend auf gemeinsamem Quell-Timecode, Auxiliary-Timecode oder gemeinsamen Marken im Material. Ein Benutzer, der in einer Avid Editing-Anwendung arbeitet, kann Gruppenclips in Interplay Production einchecken und von dort auschecken. Ein Benutzer, der in MediaCentral UX arbeitet, kann Gruppenclips anzeigen und sie zur Sequenzbildung verwenden. Eine Sequenz kann eine Kombination aus Master- und Gruppenclips enthalten.



*Weitere Informationen zu Gruppenclips und zum Multikamera-Editing erhalten Sie in der Dokumentation zu Media Composer oder zu einer anderer Anwendungen aus der Media Composer-Produktfamilie.*

### Avid Editing-Anwendungen

MediaCentral UX ist qualifiziert für Gruppenclips, die in den folgenden Avid Editing-Anwendungen erstellt wurden:

- Media Composer 5.0 und höher
- Avid Symphony 5.0 und höher
- NewsCutter 9.0 und höher

MediaCentral UX unterstützt die Bearbeitung von Sequenzen, die in diesen Anwendungen erstellt wurden und Gruppenclips enthalten, wenn die Sequenz nur aus Schnitten besteht (beispielsweise eine Schnittliste). Die Sequenz wird im Medien-Bereich und im Sequenz-Bereich geöffnet und Sie können Sie auf dieselbe Weise bearbeiten wie eine in MediaCentral UX erstellte Sequenz.

### Unterstützte Projekttypen und Auflösungen

Eine Liste unterstützter Projekttypen und Auflösungen finden Sie im Dokument *MediaCentral ReadMe*.

### Interplay | Production

Für die vollständige Unterstützung von Gruppenclips und Multicam-Workflows ist Interplay Production 3.0 und höher erforderlich.

Ein Benutzer, der in einer Avid Editing-Anwendung arbeitet, kann Gruppenclips in eine Interplay Production Datenbank einchecken und von dort auschecken. Interplay Access-Benutzer können Informationen zu Gruppenclips, einschließlich zugehörige Master-Clips, sehen.

Gruppenclips sowie Sequenzen, die Gruppenclips enthalten, werden in Interplay Transfer 3.0 und von den folgenden Interplay Production Services unterstützt:

- Interplay Archive 3.0
- Interplay Restore 3.0, einschließlich Partial Restore
- Interplay Copy 3.0
- Interplay Move 3.0
- Interplay Delivery 3.0, einschließlich Partial Delivery

- Interplay STP Encode 3.0
- Interplay Transcode, mit folgenden Einschränkungen:
  - Der CROSSRATE-Modus kann nicht für das Transkodieren von Gruppenclips verwendet werden.
  - Sie können den MIXDOWN-Modus zum Trankskodieren einer Sequenz mit Gruppenclips verwenden. Es wird aber nur die in der Timeline der Avid Editing-Anwendung ausgewählte Kameraperspektive in den Mixdown-Master-Clip übernommen.



*Aus Gruppenclips erstellte Subclips, aus Subclips bestehende Gruppenclips und Multigruppenclips werden derzeit nicht in Interplay Transfer und Interplay Production Services unterstützt.*

# Arbeiten mit Gruppenclips

Ein Gruppenclip wird wie jedes andere Asset geöffnet: Wählen Sie den Gruppenclip im Assets-Bereich aus und laden Sie ihn im Medien-Bereich. Der Clip wird im Asset-Modus geöffnet.

Da ein Gruppenclip aus mehreren Einzelclips besteht, von denen jeder eine anderen Kameraperspektive hat, können Sie ihn auf verschiedene Arten betrachten:

- Multicam-Ansicht, entweder 2 x 2 oder 3 x 3
- Einzelperspektiven-Ansicht

In der folgenden Abbildung sehen Sie einen Gruppenclip, dargestellt in der 3 x 3-Multicam-Ansicht und der Einzelperspektiven-Ansicht. In der Multicam-Ansicht erscheinen die Kameraperspektiven von links oben nach rechts unten in der Reihenfolge, in der der Gruppenclip in der Avid Editing-Anwendung erstellt wurde. Der orangefarbene Begrenzungsrahmen kennzeichnet die *aktive Perspektive.* Die aktive Perspektive bestimmt, welche Kameraperspektive in der Einzelperspektiven-Ansicht angezeigt wird. Es ist gleichzeitig die Perspektive, die angezeigt wird, wenn Sie den Clip zu einer Sequenz hinzufügen.









*Die Nummern, die in der Multicam-Ansicht angezeigt werden, dienen nur zur Information und werden nicht in der Benutzeroberfläche angezeigt.*

| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | „Aktive Perspektive“-Rahmen | Ein orangefarbener Begrenzungsrahmen, der angibt, welcher Masterclip eines Gruppenclips aktiv ist. |
| 2 | Gruppenwechselpfeile | Mit Hilfe dieser Pfeile wird die Ansicht von einer Gruppe von mehreren Perspektiven zu einer anderen geschaltet. Wenn ein Gruppenclip mehr Perspektiven hat, als in ein einzelnes Raster (2 x 2 oder 3 x 3) passen, werden die Perspektiven in *Gruppen dargestellt.* |

| | Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 3 | Multicam-Ansicht-Schaltflächen | Bestimmt, ob der Clip in der Multicam-Ansicht angezeigt wird: |
| | | Einzelperspektiven-Ansicht (1 x 1) |
| | | 2 x 2 |
| | | 3 x 3 |
| | „Aktive Perspektive“-Schaltfläche<br>1 | Zeigt die aktive Perspektive an. Die Zahl gibt die Nummer der angezeigten Perspektive an, von links nach rechts und oben nach und über die Gruppen hinweg. Klicken Sie, um die Videoperspektive mit Hilfe des Kontextmenüs zu ändern. |
| 4 | Audio-Bereich-Schaltfläche | Öffnet den Audio-Bereich. Ist der Bereich bereits geöffnet, wird er in den Vordergrund geholt. |
| | Match Frame-Schaltfläche | Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um einen Master-Clip zu laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz oder eines Subclips enthält. Siehe „Verwenden von Match Frame bei Gruppenclips“ auf Seite 273. |

Die folgende Abbildung zeigt den selben Gruppenclip in einem 2 x 2-Raster und in einem 3 x 3-Raster. In beiden Fällen wurde Perspektive 2 als aktive Perspektive ausgewählt.







Wenn in der Multicam-Ansicht die letzte Gruppe eines Gruppenclips weniger als die Anzahl der Perspektiven im Raster enthält, werden für die nicht vorhandenen Perspektiven leere Felder angezeigt.

Schwarz wird als *Füllmaterial* in Master-Clips verwendet, die andere Start- oder Endmarken haben als andere Master-Clips. Dieses Füllmaterial ist etwas heller als jenes für leere Felder bei nicht vorhandenen Perspektiven, sodass ein Unterschied zwischen den beiden erkennbar ist.

In der folgenden Abbildung sehen Sie in der rechten unteren Ecke ein leeres Feld und darüber Füllmaterial für einen Clip, der vor dem Masterclip endet. Das Füllmaterial ist etwas heller als das leere Feld.




Sie können Bilder aus einem Gruppenclip erzeugen, der entweder in Einzelperspektiven-Ansicht oder in der Multicam-Ansicht dargestellt wird. In der Multicam-Ansicht werden alle Perspektiven in einem Bild kombiniert. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Speichern von Einzelbildern als Bilddateien“ auf Seite 234.



*Gegenwärtig können Sie von einem Gruppenclip keinen Subclip erstellen.*



*MediaCentral UX unterstützt Gruppenclips, die reine Audio-Quellclips (Perspektiven) enthalten. Mindestens ein Quellclip muss jedoch Video enthalten. Wenn Sie eine Videoperspektive im Medien-Viewer auswählen, stehen alle Clips mit Audiospuren für die Spurzuordnung zur Verfügung.*

Ausführliche Informationen erhalten Sie in den folgenden Abschnitten:


- „Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive“ auf Seite 263
- „Arbeiten mit Gruppen“ auf Seite 264
- „Auswählen der aktiven Perspektive im Asset-Modus“ auf Seite 265

- „Wiedergeben eines Gruppenclips“ auf Seite 266
- „Timecode und Gruppenclips“ auf Seite 267
- „Auswählen von Audio-Monitoring-Einstellungen im Asset-Modus“ auf Seite 267
- „Marken und Beschränkungen für Gruppenclips“ auf Seite 272
- „Verwenden von Match Frame bei Gruppenclips“ auf Seite 273

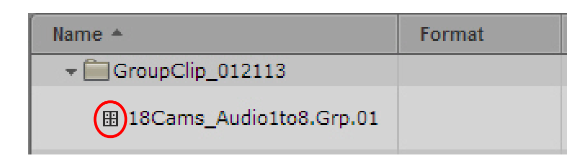

## Laden eines Gruppenclips und Ändern der Perspektive

Wenn Sie einen Gruppenclip laden, wird er im Medien-Viewer in der Einzelperspektiven-Ansicht dargestellt. Sie können auch Perspektiven des Gruppenclips in einem 2 x 2-Raster oder in einem 3 x 3-Raster anzeigen. Sie können das 2 x 2-Raster für einen Gruppenclip mit mehr als vier Perspektiven verwenden. Die zusätzlichen Perspektiven werden in zusätzlichen Gruppen angezeigt. Sie können die gleichen Steuerelemente in beiden Raster-Layouts verwenden.

**So laden Sie einen Gruppenclip:**

1. Navigieren Sie im Assets-Bereich zum gewünschten Gruppenclip.

   Gruppenclips sind durch das Gruppenclip-Symbol gekennzeichnet.




2. Doppelklicken Sie auf den Clip oder ziehen Sie ihn vom Assets-Bereich in den Media-Viewer.

**So ändern Sie das Raster-Layout für einen Gruppenclip:**

▶ Klicken Sie auf die Multicam-Ansicht-Schaltfläche und wählen Sie 1 x 1, 2 x 2 oder 3 x 3.




Das Symbol auf der Schaltfläche ändert sich, um das aktuell ausgewählte Raster anzuzeigen. Das ausgewählte Raster-Layout wird für alle neuen Gruppenclips beibehalten, die Sie öffnen.

- Doppelklicken Sie auf den Medien-Viewer.
  - Wenn sich die Darstellung in der Einzelperspektiven-Ansicht befindet, wechselt die Darstellung zu 3 x 3 (Standard) oder in das zuletzt bekannte Multicam-Raster. Beispiel: Wenn Sie in 2 x 2 und anschließend in 1 x 1 umschalten und dann auf das Video doppelklicken, wird ein 2 x 2-Raster angezeigt.
  - Wenn sich die Darstellung in einem Multicam-Raster befindet, wechselt die Darstellung zur Einzelperspektiven-Ansicht.

## Arbeiten mit Gruppen

Wenn ein Gruppenclip mehr als neun Kameraperspektiven umfasst, schließt MediaCentral UX sie in zwei *Gruppen* mit je vier oder neun Perspektiven zusammen. Wenn die letzte Gruppe eines Gruppenclips weniger als neun Perspektiven enthält, werden für die nicht vorhandenen Perspektiven leere Felder angezeigt.

**Zum ändern der angezeigten Gruppe haben Sie folgenden Möglichkeiten:**

- Um zur nächsten Gruppe zu gelangen, klicken Sie auf den rechten Gruppenwechselpfeil.
- Um zur vorherigen Gruppe zu gelangen, klicken Sie auf den linken Gruppenwechselpfeil.



- Um nur nächsten Gruppe zu gelangen, drücken Sie Alt + . (Punkt).
- Um nur vorherigen Gruppe zu gelangen, drücken Sie Alt + , (Komma).
- Zum Auswählen einer aktiven Perspektive, die nicht in der gerade angezeigten Gruppe enthalten ist, drücken Sie Alt + *Nummer.* Der Medien-Viewer wechselt zu der Gruppe, die die neue aktive Perspektive enthält.

## Auswählen der aktiven Perspektive im Asset-Modus

Die *aktive Perspektive* bestimmt, welche Kameraperspektive in der Einzelperspektiven-Ansicht angezeigt wird. Es ist gleichzeitig die Perspektive, die verwendet wird, wenn Sie den Gruppenclip einer Sequenz hinzufügen. In der Multicam-Perspektive ist die aktive Perspektive durch einen orangefarbenen Begrenzungsrahmen gekennzeichnet.

Die standardmäßig angezeigte Perspektive ist die letzte aktive Perspektive, die in der AAF-Datei und der Interplay Production Datenbank gespeichert wurde (unabhängig vom Benutzer). Wenn noch keine aktive Perspektive festgelegt wurde (etwa, wenn ein Clip zum ersten Mal geladen wird), wird Perspektive 1 (V1) im Gruppenclip angezeigt.

Wenn Sie die aktive Perspektive während der MediaCentral UX Sitzung ändern, bleibt sie so lange erhalten, bis Sie sich abmelden oder die Sitzung beenden. Wenn Sie den Gruppenclip in einer anderen Sitzung öffnen, ist die aktive Perspektive jene, die zuletzt in der Interplay Production Datenbank gespeichert wurde. Das kann eine andere sein als die, die Sie zuletzt verwendet haben.

**Zum Ändern der im Asset-Modus angezeigten aktiven Perspektive haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie auf die „Aktive Perspektive“-Schaltfläche.

  In der folgenden Abbildungen sehen Sie Perspektive 1, die aus den 10 Perspektiven des Gruppenclips ausgewählt wurde. In diesem Beispiel wird der Gruppenclip in einem 2 x 2-Raster dargestellt, sodass die Liste durch Linien in zwei Gruppen mit je vier Perspektiven und einer Gruppe mit zwei Perspektiven unterteilt ist. Bei einem 3 x 3-Raster wird die Liste in Gruppen zu je neun Perspektiven unterteilt.






*Die Reihenfolge der Clips eines Gruppenclips richtet sich danach, wie die Clips in der Avid Editing-Anwendung erstellt wurden.*

- Drücken Sie eine Tastenkombination.
  - Zum Auswählen einer bestimmten Kameraperspektive drücken Sie Alt + *Nummer der Perspektive* (Alt + 1, Alt + 2, Alt + 3 bis Alt + 9).

    Wenn ein Gruppenclip in Gruppen unterteilt ist und eine Perspektive nicht in der Gruppe angezeigt wird, wechselt die Darstellung automatisch zur richtigen Gruppe.
  - Um die nächste Kameraperspektive anzuzeigen, drücken Sie Alt + Pfeiltaste nach oben.
  - Um die nachfolgende Kameraperspektive anzuzeigen, drücken Sie Alt + Pfeiltaste nach unten.

Sie können die aktive Perspektive während der Clipwiedergabe wechseln. Die Wiedergabe wird dadurch nicht unterbrochen.

Die aktive Perspektive bleibt während Ihrer Sitzung erhalten, wird aber nicht in der Interplay Production Datenbank gespeichert.

Informationen zum Wechseln der Kameraperspektive in der Sequenz-Timeline finden Sie unter „Erstellen einer einfachen Sequenz mit Gruppenclips“ auf Seite 273.

## Wiedergeben eines Gruppenclips

Bei Gruppenclips können Sie entweder eine Perspektive als Einzelperspektiven-Ansicht oder mehrere in der Multicam-Ansicht anzeigen. In der Multicam-Ansicht werden alle Perspektiven gleichzeitig wiedergegeben. Sie können die aktive Perspektive während der Clipwiedergabe wechseln. Die Wiedergabe wird dadurch nicht unterbrochen.

**So geben Sie eine einzelne Perspektive eines Gruppenclips wieder:**

- Klicken Sie in der Einzelperspektiven-Ansicht auf die Wiedergabe-Schaltfläche. Sie können die Perspektive, die Sie wiedergeben möchten, ändern (siehe „Auswählen der aktiven Perspektive im Asset-Modus“ auf Seite 265.)
- Doppelklicken Sie in der Multicam-Ansicht auf die Perspektive, die Sie wiedergeben möchten, und klicken Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche.

**So geben Sie alle Perspektiven eines Gruppenclips wieder:**

- Klicken Sie in der Multicam-Ansicht auf die Wiedergabe-Schaltfläche.

  Alle angezeigten Perspektiven werden gleichzeitig wiedergegeben.

## Timecode und Gruppenclips

Ein Gruppenclip hat einen eigenen Timecode, der vom Synchronisationspunkt abhängig ist und von der Art und Weise, wie der Gruppenclip bei der Erstellung synchronisiert wurde. Der Gruppenclip übernimmt den Timecode vom ersten Masterclip, der bei der Erstellung des Gruppenclips in der Bin vorhanden war. Wenn die Timecodes der Masterclips, aus denen der Gruppenclip zusammengesetzt ist, identisch sind und die Masterclips nach Timecode synchronisiert wurden, gilt dieser Timecode für den Gruppenclip, für alle aktiven Perspektiven.

- In der Multicam-Ansicht wird der Timecode des Gruppenclips angezeigt.
- In der Einzelperspektiven-Ansicht wird der Timecode der aktiven Perspektive angezeigt.

Schwarz wird als Füllmaterial in Perspektiven verwendet, die andere Start- oder Endmarken haben als andere Perspektiven im Gruppenclip. In der Einzelperspektiven-Ansicht wird für den Master-Timecode des Füllmaterials 01:00:00:00 angezeigt. Der absolute und der verbleibende Timecode bleiben leer.

Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Arbeiten mit Timecode-Anzeigen“ auf Seite 220.

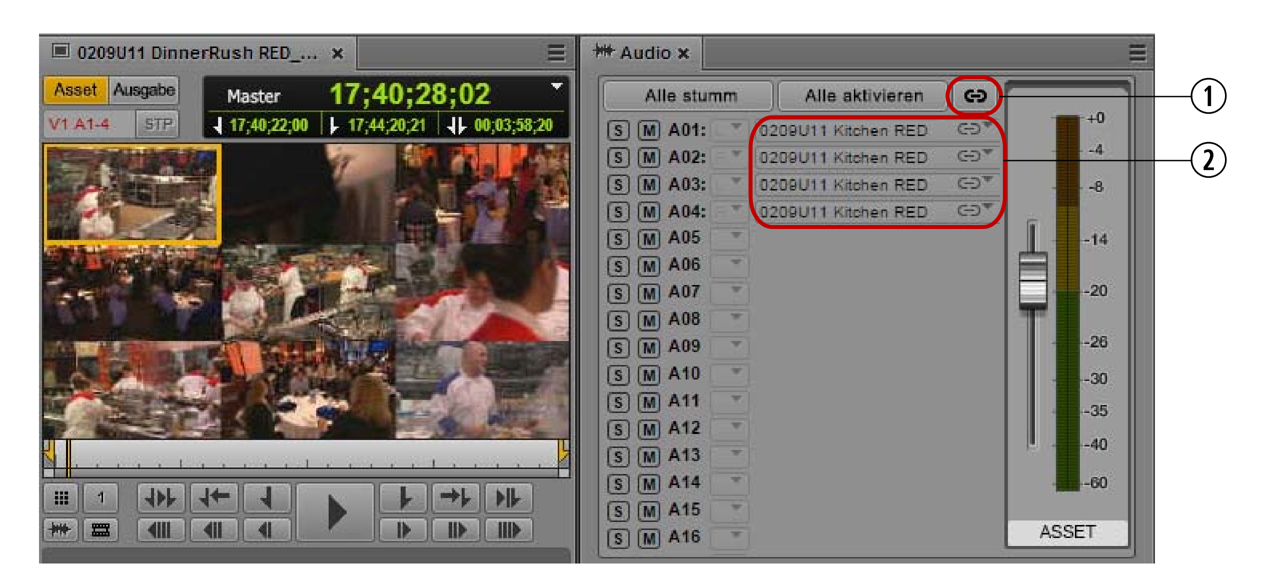
## Auswählen von Audio-Monitoring-Einstellungen im Asset-Modus

Der Audio-Bereich bietet spezielle Steuerelemente für das Audio-Monitoring von Gruppenclips.

Wenn Sie einen Gruppenclip im Medien-Bereich laden und den Asset-Modus auswählen, wird im Audio-Bereich eine Audiospur für den Gruppenclip angezeigt und es sind Steuerelemente für die Monitoring-Einstellungen vorhanden. Die folgenden Steuerelemente werden bei Gruppenclips angezeigt:

- Ein *Spur-Selektor* je Spur im Gruppenclip. Der Spur-Selektor ist ein Dropdown-Menü, über das Sie eine Audiospur der entsprechenden Audiospur einer beliebigen Perspektive im Gruppenclip zuordnen können.
- Die „Audio folgt Video“-Schaltfläche zur Zuordnung der Audiospuren zu Spuren aus dem Clip, der als aktive Perspektive ausgewählt ist. „Audio folgt Video“ ist eine zeitsparende Funktion, welche die Audiozuordnung bei Spuren in einem Gruppenclip erlaubt. Dadurch wird beim Wechsel der aktiven Perspektive das Audio der neuen aktiven Perspektive verwendet.

In der folgenden Abbildung sind die Steuerelemente im Audio-Bereich bei einem geladenem Gruppenclip dargestellt. Es gibt vier Spur-Selektoren, die den vier Audiospuren des Gruppenclips entsprechen.




| 1 | „Audio folgt Video“-Schaltfläche | 2 | Audiospur-Selektoren |
|---|---|---|---|



*Die Anzahl der angezeigten Spur-Selektoren entspricht der maximalen Spuranzahl, die in den Clips des Gruppenclips vorkommen. Beispiel: Wenn einige Clips zwei Audiospuren enthalten und andere vier, werden entsprechend den vier Audiospuren vier Spur-Selektoren angezeigt.*

## Audio folgt Video

In der obenstehenden Abbildung ist Perspektive 1 die aktive Perspektive des Gruppenclips. Der Master-Clip für diese Perspektive heißt „0209U11 Kitchen RED“ und die ausgewählten Audiospuren haben den gleichen Namen. In diesem Beispiel „folgt“ das Audio dem Video, was an dem Verknüpfungssymbol im Dropdown-Menü des Spur-Selektors erkennbar ist.

## Aktivieren und deaktivieren von Spuren

Standardmäßig sind alle Spuren für das Monitoring aktiviert. Dies wird durch die grauen Symbole „S“ (Solo) und „M“ (Mute) dargestellt. Welche Spuren Sie abhören möchten, können Sie mit Hilfe diverser Steuerelemente einstellen. Um beispielsweise eine einzelne Spur abzuhören (solo schalten), klicken Sie für diese Spur auf die S-Schaltfläche. Die anderen Spuren werden stumm geschaltet, was durch die dunkelorangefarbenen M-Schaltflächen angezeigt wird. In der folgenden Abbildung wird nur eine Spur (A01) abgehört.



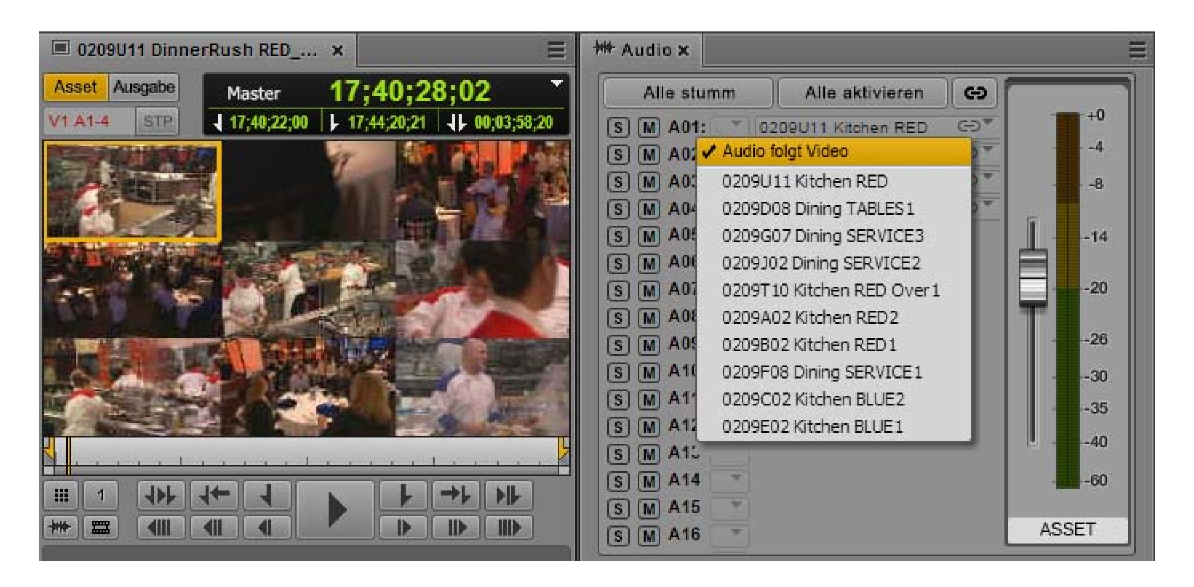

Hier sind einige Beispiele für die Monitoring-Steuerung:

- Klicken Sie auf die S-Schaltfläche, um eine oder mehrere Spuren solo zu schalten.
- Klicken Sie auf die M-Schaltfläche, um eine oder mehrere Spuren stumm zu schalten.
- Klicken Sie auf die „Alle stumm schalten“-Schaltfläche, um das Monitoring für alle Spuren zu deaktivieren.
- Klicken Sie auf die „Alle aktivieren“-Schaltfläche, um das Monitoring für alle Spuren zu aktivieren.

Weitere Informationen zum Monitoring im Audio-Bereich finden Sie unter „Verwenden von Audio“ auf Seite 235.

## Zuordnung aus anderen Clips

Mit Hilfe des Dropdown-Menüs für die Audiospuren können Sie das Audio aus einer entsprechenden Audiospur in einem beliebigen anderen Clip des Gruppenclips auswählen. In der folgenden Abbildung ist zu sehen, dass „Audio folgt Video“ für Spur A01 eingestellt ist, und es werden alle Audioperspektiven im Gruppenclip angezeigt.

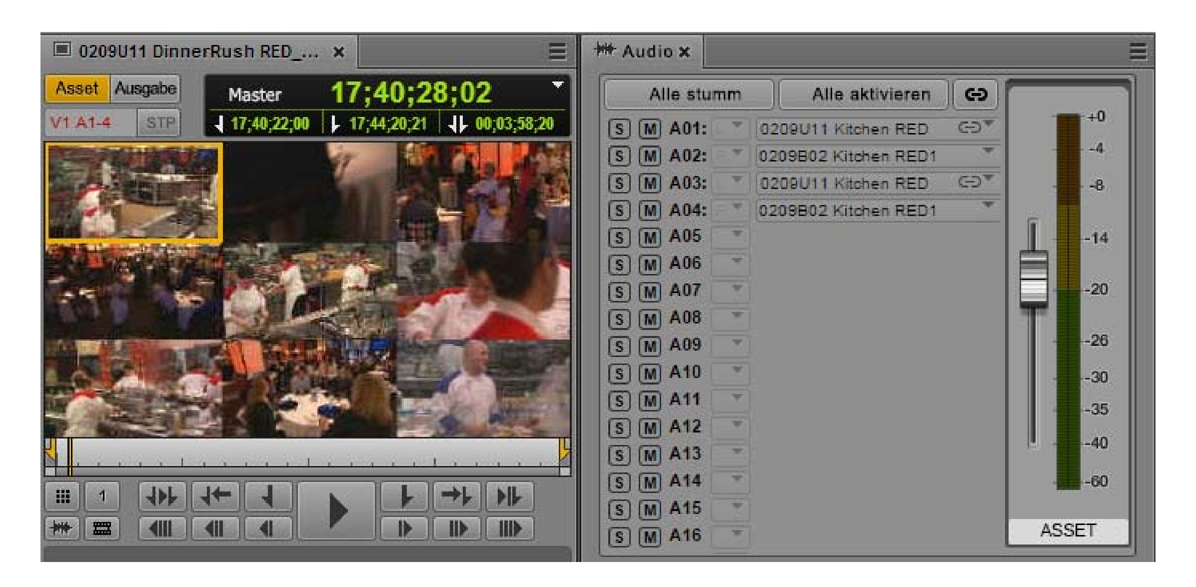




*Die Reihenfolge der Perspektiven im Dropdown-Menü entspricht der Reihenfolge bei der Erstellung des Gruppenclips in der Avid Editing-Anwendung. Diese Liste kann reine Audioclips enthalten, wenn mindestens ein Quellclip Video enthält. Reine Audioclips werden im Medien-Viewer nicht angezeigt.*

Audio für eine bestimmte Spur kann durch Auswählen einer Perspektive aus dem Dropdown-Menü zugewiesen werden. Um allen Spuren dieselbe Perspektive zuzuweisen, drücken Sie die Alt-Taste und klicken Sie auf die gewünschte Perspektive.

In der folgenden Abbildung sehen Sie einen benutzerdefinierten Mix, bei dem Perspektive 1 mit „Audio folgt Video“ und Audio von unterschiedlichen Perspektiven auf alternierenden Spuren assoziiert ist.




Die festgelegten Monitoring-Auswahlen bleiben beim Wechseln von Perspektiven im Masterclip erhalten. Benutzerdefiniertes Monitoring ist eine Benutzereinstellung, die von einer Sitzung zur nächsten erhalten bleibt.

## Marken und Beschränkungen für Gruppenclips

Marken und Beschränkungen werden für jeden Masterclip eines Gruppenclips unterstützt. Wenn Sie einen Gruppenclip im Asset-Modus laden, werden im Loggen-Bereich vorhandene Marken und Beschränkungen für Master-Clips eines Gruppenclips angezeigt. In einer Spalte namens „Perspektive“, deren Breite veränderbar ist, wird der Name des Master-Clips für jede Marke bzw. jede Beschränkung angezeigt. In der folgenden Abbildung sehen Sie eine Darstellung.




Vorhandene Marken und Beschränkungen können bearbeitet und neue hinzugefügt werden. Einem Masterclip können Sie neue Marken und Beschränkungen hinzufügen oder vorhandene bearbeiten, indem Sie den Masterclip als aktive Perspektive auswählen (entweder Einzelperspektiven-Ansicht oder Multicam-Ansicht). Master- und Gruppenclips sind verknüpft. Wenn in einem Masterclip Beschränkungen hinzugefügt oder geändert werden, werden sie entsprechend auch im Gruppenclip hinzugefügt oder geändert. Einem Gruppenclip selbst können Sie keine Beschränkung hinzufügen.

Marken und Beschränkungen werden im Medien-Viewer für alle Perspektiven eines Gruppenclips angezeigt, wenn es im Asset-Modus geladen ist. Das Bearbeiten eines Gruppenclips in einer Sequenz fügt nur die Marken und Beschränkungen hinzu, die in der aktiven Perspektive des Gruppenclips vorhanden sind.



*Wenn Sie den Loggen-Bereich so einstellen, dass nur die von Ihnen erstellten Marken angezeigt werden, sind nur Ihre Marken im Sequenz-Bereich sichtbar. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Loggen-Bereich für Interplay | Production Assets“ auf Seite 307.*

Sie können Marken und Beschränkungen für Gruppenclips und für Sequenzen, die einen oder mehrere Gruppenclips enthalten, exportieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen von Interplay | Production Assets und Erstellen von Subclips“ auf Seite 300.

## Verwenden von Match Frame bei Gruppenclips

Sie können die Match Frame-Funktion bei Gruppenclips und bei Sequenzen, die Gruppenclips enthalten, nutzen.

**So laden Sie den Masterquellclip für die aktive Perspektive eines Gruppenclips:**

1. Wählen Sie im Asset-Modus die aktive Perspektive aus, deren Masterclip Sie laden möchten.
2. Navigieren Sie zum gewünschten Bild.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame".

   Der Masterclip für die aktive Perspektive des Gruppenclips wird in den Medien-Bereich geladen, wobei das entsprechende Bild angezeigt wird.

**So laden Sie den Gruppenquellclip für ein Segment in einer Sequenz:**

1. Navigieren Sie im Ausgabe-Modus zu dem Bild, dessen Gruppenclip Sie laden möchten.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Match Frame".

   Der Gruppenclip für das ausgewählte Segment wird in den Medien-Bereich geladen und in der Einzelperspektiven-Ansicht angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, Match Frame zum Laden des Masterquellclips für das entsprechende Bild des Gruppenclips zu nutzen.

# Erstellen einer einfachen Sequenz mit Gruppenclips

Vollständige Unterstützung der Bearbeitung für Gruppenclips ist nur in einfachen Sequenzen verfügbar. Sie können eine einfache Sequenz ausschließlich aus Gruppenclips erstellen oder Gruppenclips und Masterclips kombinieren. Sie können in einer Sequenz die Kameraperspektive und die Audiozuordnung für Gruppenclips auswählen.

MediaCentral UX unterstützt auch die Bearbeitung von Sequenzen, die in Media Composer, Avid Symphony oder NewsCutter erstellt wurden und Gruppenclips enthalten, wenn die Sequenz nur aus Schnitten besteht (beispielsweise eine Schnittliste).



*Einer erweiterten Videosequenz kann eine aktive Perspektive hinzugefügt werden. Siehe „Hinzufügen einer aktiven Perspektive eines Gruppenclips zu einer erweiterten Sequenz" auf Seite 275.*

**So fügen Sie einen Gruppenclip einer Sequenz hinzu:**

1. Öffnen Sie den Sequenz-Bereich.
2. Laden Sie eine bestehende einfache Sequenz oder erstellen Sie eine neue.

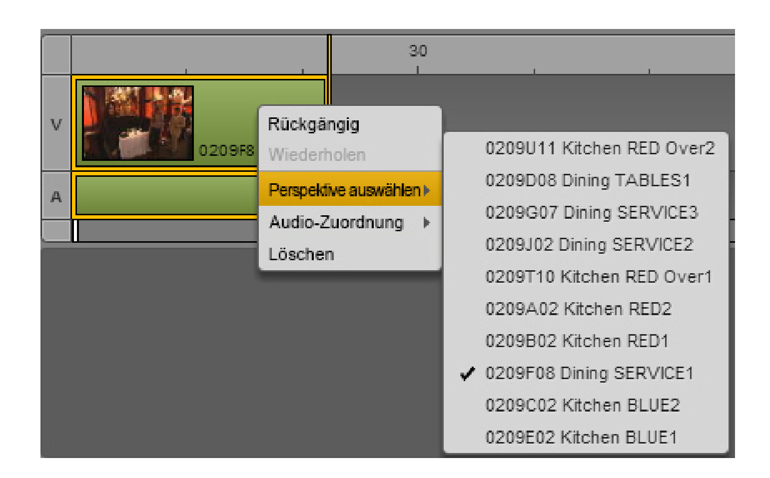
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - In der Einzelperspektiven-Ansicht: Zeigen Sie die aktive Perspektive an, die Sie in der Sequenz verwenden möchten, und ziehen Sie sie in die Sequenz-Timeline.
   - In der Multicam-Ansicht: Klicken Sie auf die Perspektive, die Sie in der Sequenz verwenden möchten, und halten Sie den Mauszeiger gedrückt. Ziehen Sie sie in die Sequenz-Timeline.

**So ändern Sie die Perspektive eines Gruppenclips in einer Sequenz:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Gruppenclip oder ein Segment eines Gruppenclips und wählen Sie „Perspektive auswählen" und die Perspektive, die in der Sequenz angezeigt werden soll.

  Sie können auch dieselben Tastenkombinationen benutzen, die beim Auswählen einer Perspektive im Medien-Bereich gelten: Alt + Pfeiltaste nach oben, Alt + Pfeiltaste nach unten sowie Alt + 1 bis Alt + 9.

  In der folgenden Abbildung sehen Sie einen Gruppenclip mit 10 verfügbaren Perspektiven.




  Die aktive Perspektive kann während der Wiedergabe einer Sequenz gewechselt werden.

  – Wenn Sie die Perspektive mit Hilfe der Maus ändern, wird die Wiedergabe angehalten.

  – Wenn Sie die Perspektive mit Hilfe von Tastenkombinationen ändern, läuft die Wiedergabe weiter.

**So ändern Sie die Audioauswahl für einen Gruppenclip in einer Sequenz:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Gruppenclip, wählen Sie „Audio-Zuordnung" und die Audiospur, die Sie zuordnen möchten, und wählen Sie dann die Perspektive für das Audio.

In der folgenden Abbildung sehen Sie einen Gruppenclip mit vier Audiospuren.

Sie können die Audiospur während der Wiedergabe der Sequenz wechseln. Die Wiedergabe wird dabei aber angehalten.

# Hinzufügen einer aktiven Perspektive eines Gruppenclips zu einer erweiterten Sequenz

Vollständige Unterstützung der Bearbeitung für Gruppenclips ist nur in einfachen Sequenzen verfügbar. Sie können jedoch einer erweiterten Sequenz die aktive Perspektive eines Gruppenclips hinzufügen. Dadurch wird der Original-Master-Clip in der Sequenz verwendet, zusammen mit seinen Original-Audiospuren.

Das Ergebnis ist ähnlich wie beim Anwenden der Match Frame-Funktion bei einem Gruppenclip mit anschließender Einfügung des entstandenen Master-Clips in die Sequenz.



*Jede Assoziierung mit dem Gruppenclip geht verloren, wenn Sie einer erweiterten Sequenz eine Perspektive hinzufügen. Wenn Sie diese Metadaten benötigen, müssen Sie eine einfache Sequenz verwenden.*

**So fügen Sie eine aktive Perspektive eines Gruppenclips einer erweiterten Sequenz hinzu:**

1. Laden Sie einen Gruppenclip in den Medien-Bereich.
2. Wählen Sie die aktive Perspektive.
3. (Optional) Setzen Sie Start- und Endmarken.

4. Ziehen Sie den Clip in die Sequenz-Timeline der erweiterten Sequenz.
5. (Optional) Ändern Sie die Audiozuordnung, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip in der Timeline klicken, Audio-Zuordnung 1 oder Audio-Zuordnung 2 und dann die gewünschte Audiospur wählen.

   Die Standardspur ist abhängig von den Interplay Production Einstellungen. Weitere Informationen finden Sie im *Avid MediaCentral | UX Administrationshandbuch*.

# Senden einer Sequenz mit Gruppenclips an ein Wiedergabegerät

Sie können eine Sequenz mit Gruppenclips an ein Wiedergabegerät senden. Bevor Sie die Sequenz senden können, müssen Sie jedoch einen Mixdown durchführen.

Informationen zum Mixdown finden Sie unter „Transkodieren von Assets“ auf Seite 230. Unter „Senden an Playback“ auf Seite 380 können Sie nachlesen, wie Inhalte an ein Playbackgerät gesendet werden.

# 9 Suchen nach Assets

In den folgenden Hauptabschnitten wird die Suchfunktion in Interplay Production, Interplay MAM und iNEWS Datenbanken beschrieben:



## Suche und zentraler Index

In MediaCentral UX stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zum Durchsuchen Ihrer Asset-Datenbank zur Verfügung. Die Sammelsuche nutzt die Suchfunktionen von MediaCentral Datenbanken, um die vollen Suchfunktionen von einzelnen Datenbanken zur Verfügung zu stellen, mit allen Beschränkungen, denen diese Datenbanken unterliegen. Die Media Index Suche durchsucht iNEWS, Interplay MAM und Interplay Production Datenbanken nicht direkt, sondern führt Abfragen für einen zentralen Index durch, der mit mehreren Datenbanken synchronisiert wurde, und zeigt alle darin gespeicherten Ergebnisse an.

Das Verwenden von Media Index mit dem zentralen Index bietet eine einheitliche Ansicht mehrerer Assetmanagement-Systeme und ermöglicht eine einfachere, schnellere Suche von Assets. Dies ersetzt allerdings keine vorhandenen Assetmanagement-Lösungen. Sie können weiterhin die Sammelsuche für detaillierte Informationen zu Assets verwenden.



*Für die indizierte Suche muss Media Index installiert und in Ihrer MediaCentral Plattform-Umgebung konfiguriert sein.*

Die Mehrfachzonensuche gibt Ihnen Zugriff auf Medien, die nicht in der Zone gespeichert sind, für die Sie sich bei MediaCentral UX anmelden. Ihr MediaCentral Administrator muss Ihre Benutzerrollen und Berechtigungen konfigurieren, sodass Sie Mehrfachzonen-Datenbanken anzeigen können. Sie müssen außerdem die entsprechenden Berechtigungen haben, um Medienassets aus Suchergebnissen zu bearbeiten oder wiederzugeben. Für die Wiedergabe und Übertragung von Remote-Assets müssen Sie sich mindestens einmal bei einem Remote-System über MediaCentral UX anmelden, um Ihre Interplay Production Anmeldedaten zu konfigurieren.

Derzeit unterliegt die indizierte Suche mit iNEWS bestimmten Einschränkungen:

- Sie lässt sich nicht in einer Mehrfachzonenumgebung anwenden. Wenn Ihre Konfiguration mehrere Zonen enthält, funktioniert die indizierte Suche nur mit dem mit der lokalen Zone verbundenen iNEWS System.
- Sie können nicht nach dem Inhalt benutzerdefinierter Felder Ihrer iNEWS Storys suchen. Mit Media Index können Sie nicht nach Feldern mit benutzerdefiniertem Feldnamen suchen.
- Bei der Suche im zentralen Index werden alle Elemente ausgegeben, die die vorgegebenen Kriterien erfüllen, unabhängig von dem in iNEWS festgelegten Lesezugriff. Allerdings können Sie keine iNEWS Storys öffnen, für die Sie nicht über die entsprechende Berechtigung verfügen.
- Der Standardsuchtyp für die Suchleiste ist die Sammelsuche.

## Sammelsuche

Verwenden Sie die Sammelsuche für Abfragen einzelner oder mehrerer Datenbanken in Ihrer lokalen Zone, um alle in Ihrer lokalen MediaCentral UX Konfiguration verfügbaren Medien zu finden. Die Sammelsuche beachtet alle Berechtigungen für Benutzer und Rollen und zeigt in der Ergebnisliste nur Medienassets an, zu deren Anzeige der Benutzer berechtigt ist. Dies gewährleistet die nötige Sicherheit für Projekte mit vertraulichem Material.

Wenn Sie eine Vielzahl von Datenbanken durchsuchen, kann die Sammelsuche jedoch zu einer langsameren Anzeige der Suchergebnisse führen. Eine große Suche kann Auswirkungen auf die Leistung innerhalb von MediaCentral UX und möglicherweise Ihres Interplay Production-Systems haben. Zudem gibt eine Sammelsuche getrennte Ergebnisse aus, da bei einer systemübergreifenden Suche nicht alle Ergebnisse als große Gruppe behandelt werden. Eine Suche nach Datum zeigt z. B. Ergebnisse in Blöcken an, nicht unbedingt einen zusammengeführten Ergebnissatz.

Der Standardsuchtyp für die Suchleiste ist die Sammelsuche.

## Media | Index und indizierte Suche

In Media Index können Sie mithilfe des zentralen Index, der aus dem Datenspeicher und einer Suchmaschine besteht, Suchen ausführen. Der Index ruft Daten aus den Originaldatenquellen ab (im Allgemeinen die Datenbanken mehrerer Assetmanagement-Systeme, einschließlich Interplay Production, MAM und iNEWS) und leitet sie dann zu dem jeweiligen Service für die Indizierung weiter. Dadurch kann der Index fortwährend mit der Datenbank synchronisiert werden.

Der Vorteil einer Suche im zentralen Index liegt in der Indizierung von Datenbanken in mehreren Zonen und dem schnellen Zugriff auf alle in verteilten Systemen gespeicherten Medien für Ihr Unternehmen, darunter lokale und Remote-Assets. Begrenzen Sie die Suche durch Hinzufügen von Filtern für alle im Index enthaltenen Metadaten. Da bei einer Suche mit Media Index der zentrale Index und nicht die Datenbank selbst abgefragt wird, haben Suchen keine Auswirkung auf die Leistung des MediaCentral Systems oder der zugrunde liegenden Interplay Production Engines.

Media Index ermöglicht das schnelle Finden von Assets. Sie benötigen jedoch eine Advance-Lizenz, um die indizierte Suche zu verwenden und auf den zentralen Index zuzugreifen. Die Suchergebnisse zeigen alle Assets in den indizierten Datenbanken an, unabhängig von den Berechtigungen für diese Assets. Die MediaCentral UX Berechtigungen gelten jedoch, wenn Sie Assets wiedergeben oder bearbeiten möchten. Beim Versuch, ein Asset wiederzugeben oder zu bearbeiten, für das Sie keine Berechtigung haben, wird die Meldung angezeigt, dass das Asset nicht aufgelöst werden kann.

Wenn die Konfiguration Ihrer MediaCentral Plattform Media Index umfasst, ist die indizierte Suche die Standardsuchmethode. Sie können dies ändern, indem Sie die Sammelsuche im Bereichsmenü auswählen.

# Die Suchleiste

Die Suchleiste rechts oben im Anwendungsfenster verfügt über ein Menü zum Festlegen des Assettyps, ein Textfeld zum Eingeben der Suchkriterien und eine Suchschaltfläche zum Starten der Suche.




Die Suchergebnisse bei dieser Art von Suche erscheinen als Liste unter der Suchleiste. Standardmäßig wird die Sammelsuche verwendet.

Sie können die Größe der Suchleiste anpassen, indem Sie an den Rändern oder Ecken ziehen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Assets-Menü | **5** | Suchleisten-Textfeld |
| **2** | „Suchergebnisse abtrennen“-Symbol | **6** | Suchschaltfläche |
| **3** | Sortierpfeil | **7** | Bereichsmenü-Schaltfläche |
| **4** | Suchergebnisse | | |

Nach einer Suche können Sie die Ergebnisse in einem Suchfensterbereich anzeigen und anschließend die erweiterten Suchkriterien zur Präzisierung und Beschleunigung Ihrer Suche verwenden.

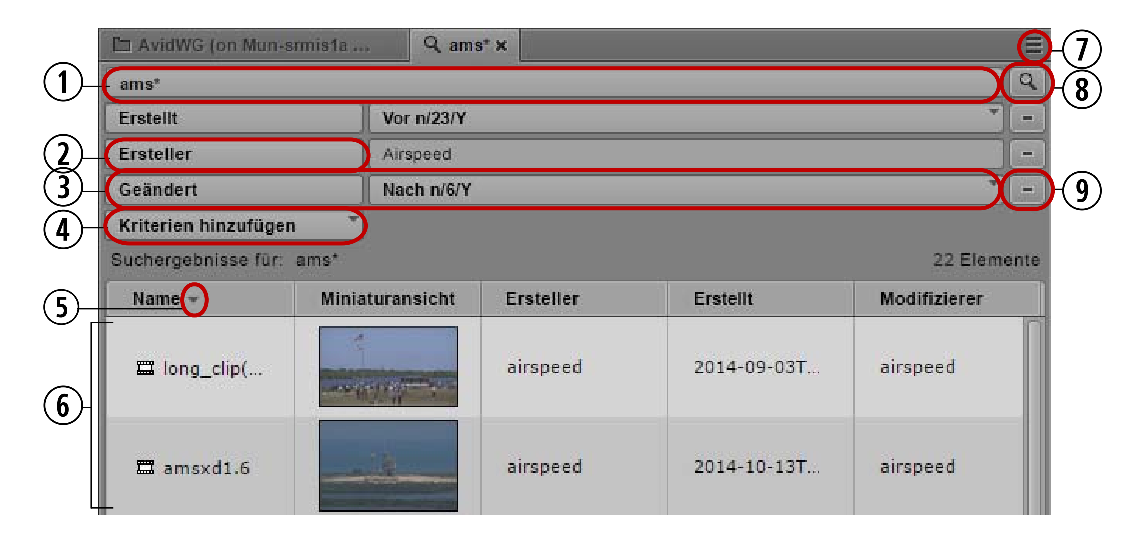
**Zum Anzeigen der Suchergebnisse in einem Bereich haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie auf das „Suchergebnisse abtrennen“-Symbol und ziehen Sie die Leiste in einen beliebigen Bereich des MediaCentral UX Fensters.
- Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Suchergebnisse abtrennen“.

# Der Suchfensterbereich

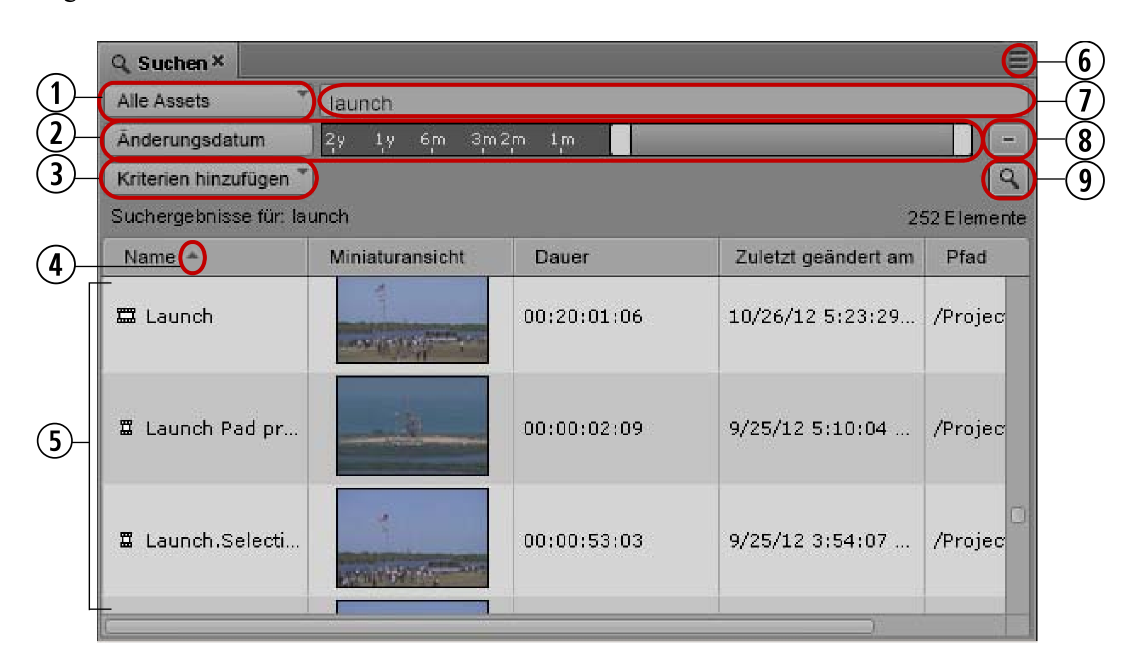
Der Suchfensterbereich bietet erweiterte Suchkriterien für Sammelsuche und indizierte Suche, mit denen eine genauere und schnellere Suche möglich ist. Sie können einen Suchfensterbereich direkt öffnen oder indem Sie die Suchleiste in das MediaCentral UX Fenster ziehen. Es können mehrere Suchfensterbereiche gleichzeitig geöffnet werden.

In der folgenden Abbildung werden die Elemente in Suchfensterbereich für eine indizierte Suche dargestellt.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Suchleisten-Textfeld | **6** | Suchergebnisse |
| **2** | Erweiterte Kriterien (Ersteller ausgewählt) | **7** | Bereichsmenü-Schaltfläche |
| **3** | Erweiterte Kriterien (Geändert ausgewählt) | **8** | Suchschaltfläche |
| **4** | „Kriterien hinzufügen“-Schaltfläche | **9** | Minus-Schaltfläche zum Entfernen von Suchkriterien |
| **5** | Sortierpfeil | | |

In der folgenden Abbildung werden die Elemente in Suchfensterbereich für eine Sammelsuche dargestellt.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Assets-Menü | **6** | Bereichsmenü-Schaltfläche |
| **2** | Erweiterte Kriterien (Änderungsdatum ausgewählt) | **7** | Suchleisten-Textfeld |
| **3** | „Kriterien hinzufügen“-Schaltfläche | **8** | Minus-Schaltfläche zum Entfernen von Suchkriterien |
| **4** | Sortierpfeil | **9** | Suchschaltfläche |
| **5** | Suchergebnisse | | |

**So öffnen Sie einen Suchfensterbereich:**

- Wählen Sie „Bereiche > Suchen“.

  Ein leerer Suchfensterbereich wird geöffnet, in dem Sie Ihre Suche ausführen können.

- Falls Sie bereits eine Suche in der Suchleiste ausgeführt haben und die Ergebnisse in einem Bereich anzeigen möchten, haben Sie folgende Möglichkeiten:
  - Klicken Sie auf das „Suchergebnisse abtrennen“-Symbol und ziehen Sie die Leiste an eine beliebige Stelle des MediaCentral UX Fensters.
  - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Suchergebnisse abtrennen“.

Weitere Informationen finden Sie unter „Die Suchleiste“ auf Seite 279.

# Der Suchvorgang

Mithilfe der Suchleiste oder des Suchfensterbereichs können Sie nach Assets suchen, entweder mithilfe der indizierten Suche oder der Sammelsuche. Der Suchfensterbereich bietet erweiterte Suchkriterien, mit denen eine genauere und schnellere Suche möglich ist. Sie können der Suche auch Filterkriterien hinzufügen, um die Suchergebnisse einzuengen.



*Für die indizierte Suche muss Media Index installiert und in Ihrer MediaCentral Plattform-Umgebung konfiguriert sein.*

Bei der indizierten Suche können Sie eine einfache Suchsyntax verwenden, deren Suchergebnisse mit Ihrer Abfrage nahezu genau übereinstimmen. Eine einfache Suchsyntax kann hilfreich sein, wenn Sie den genauen Namen der gesuchten Assets nicht kennen, wenn das Asset oder seine Metadaten falsch geschriebene Wörter enthält oder wenn Sie unvollständige Begriffe eingeben. Darüber hinaus liefert sie ein gutes Standard-Suchverhalten, wenn Sie nicht die Details von Suchausdrücken verwenden möchten. Diese Art der Suche wird manchmal als „unscharfe Suche" bezeichnet.

Sie können für eine indizierte Suche auch die erweiterte Suchsyntax auswählen, die den im Suchfeld eingegebenen Text als genaue Zeichenfolge verwendet. Die von der erweiterten Suchsyntax ausgegebenen Ergebnisse sind präziser, wenn Sie den Namen des gesuchten Assets kennen. Sie können einige Operatoren auch mit erweiterter Suchsyntax verwenden:

- Platzhalter – Sie können die üblichen Platzhalter Sternchen oder Fragezeichen an einer beliebigen Stelle im Suchbegriff verwenden. Verwenden Sie ein Sternchen (*) als Platzhalter für ein oder mehrere Zeichen in einem Wort und ein Fragezeichen (?) für ein einzelnes Zeichen in einem Wort.
- Unscharfe Operatoren – Verwenden Sie eine Tilde (~), um nahe Entsprechungen in die Suchergebnisse aufzunehmen. Beispiel: Die Eingabe von **`schlnl~ bran~ Fuh~`** gibt Elemente mit „schneller brauner Fuchs" aus.
- Abstandsoperator – Fügen Sie Ihren Suchbegriffen eine Tilde (~) und eine Ziffer hinzu, um Elemente zu finden, deren Begriffe einander ähneln. Beispiel: Die Eingabe von **`„schneller Fuchs"~5`** gibt Elemente aus, die „Fuchs" und „schneller" enthalten und deren Wörter durch die angegebene Edit-Distanz getrennt sind. („Edit-Distanz" bezeichnet die Anzahl der notwendigen Prozesse, um eine Zeichenfolge in eine andere zu verwandeln.) Die Ergebnisse werden nach Relevanz aufgeführt, wobei die der Abfrage am ehesten entsprechenden Ergebnisse am weitesten oben stehen. In unserem Beispiel ist „schneller Fuchs" relevanter als „schneller brauner Fuchs".

- Boolesche Präfixe – Verwenden Sie ein Plus- (+) oder Minuszeichen (-) als Präfix, um einen Begriff in die Suche einzuschließen oder daraus auszuschließen. Beispiel: Die Eingabe von **`schneller brauner +Fuchs -Nachrichten`** gibt Suchergebnisse aus, die „Fuchs“ enthalten müssen, nicht jedoch „Nachrichten“. In unserem Beispiel sind „schnell“ und „braun“ optional, doch die Eingabe hebt die Relevanz der Ergebnisse.
- Boolesche Operatoren – In Ihren Suchbegriffen können Sie die üblichen Booleschen Operatoren UND, ODER und NICHT (auch als &&, || und ! geschrieben) verwenden. Beispiel: Die Eingabe von **`schneller ODER brauner UND Fuchs`** gibt Ergebnisse aus, die „brauner“ und „Fuchs“ enthalten müssen (da UND Vorrang vor ODER hat und auf Begriffe auf beiden Seiten des Operators angewendet wird) und bei denen „schneller“ optional ist.



*Vor reservierten Zeichen muss ein umgekehrter Schrägstrich (\) stehen. Die folgenden Zeichen sind reserviert: + – && || ! ( ) { } [ ] ^ " ~ * ? : \ /*

Bei der Eingabe der Suchausdrücke werden Vorschläge von Media Index angezeigt. Wenn Sie drei Zeichen eingegeben haben, wird eine Dropdown-Liste mit Suchvorschlägen angezeigt, die auf dem Index basieren.

Media Index unterstützt Suchen, die auf Textanalyse und Normalisierung basiert. Ihre Suche kann Ergebnisse für Begriffe in einer anderen Form wie konjugierte Verben oder Pluralwörter ausgeben. Media Index führt auch eine sprachabhängige Textanalyse durch, um einen Index zu erstellen. Media Index verwendet die Sprache und und Region Ihres Systems als Standardsprache für die Suche. Sie können aber auch eine Suche in einer anderen Sprache ausführen. Wenn Sie beispielsweise nach Content suchen müssen, der englischen Text enthält, können Sie Englisch als Sprache für Ihre Suche festlegen. Wenn Sie in diesem Beispiel Deutsch für die Suche verwenden, werden möglicherweise nicht alle Assets mit Text oder Assets in englischer Sprache gefunden. Folgende Sprachen werden in Media Index unterstützt:

- Englisch
- Arabisch
- Chinesisch
- Französisch
- Deutsch
- Japanisch
- Koreanisch
- Russisch
- Spanisch

**So führen Sie eine indizierte Suche aus:**

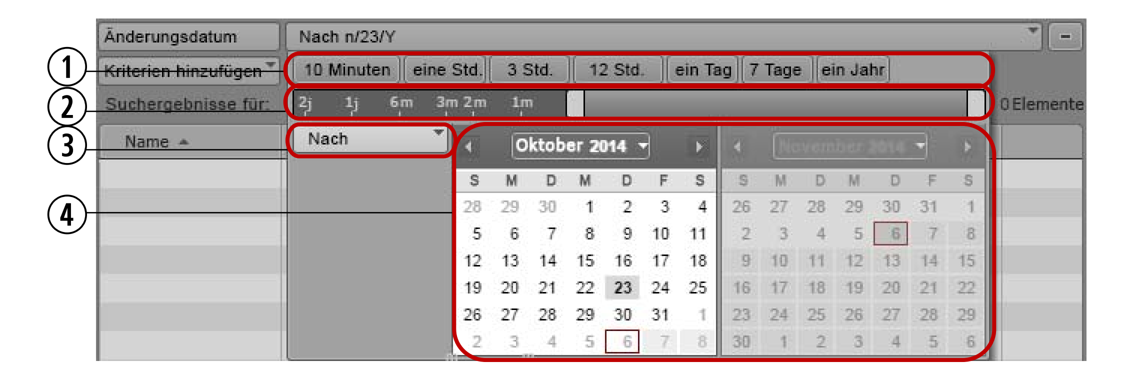
1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Indizierte Suche“.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Einfache Syntax“ oder „Erweiterte Syntax“.
3. (Option) Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie eine Sprache für die Suche.
4. Geben Sie einen oder mehrere Suchbegriffe in das Textfeld der Suchleiste ein.

   Der Suchbegriff kann ein oder mehrere Zeichen lang sein. Je mehr Zeichen eingegeben werden, umso genauer werden die Suchergebnisse.

   Wenn Sie drei Zeichen eingegeben haben, wird eine Dropdown-Liste mit Suchvorschlägen angezeigt, die auf dem Index basieren.
5. (Nur Suchbereichsfeld) Klicken Sie auf die „Kriterien hinzufügen“-Schaltfläche, um ein oder mehrere zusätzliche Suchkriterien hinzuzufügen. Informationen zu den Kriterien finden Sie unter „Filter für die erweiterte Suche“ auf Seite 288 und „Beispiele für die indizierte Suche“ auf Seite 294.

   Zum Entfernen hinzugefügter Kriterien klicken Sie auf die Minus-Schaltfläche rechts im Bereich über der Suchschaltfläche.
6. Wenn Sie Kriterien auswählen, bei denen ein Datum oder ein Zeitraum erforderlich ist, klicken Sie auf das Datumsfeld.

   Das Fenster zur Datumsauswahl wird geöffnet.




| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Schaltflächen für den Schnellaufruf des Datums | 3 | Eingrenzungsmenü |
| 2 | Schieberegler für das Datum | 4 | Datumsauswahlfunktion |

7. Klicken Sie zum Festlegen eines Datumsbereichs auf das Eingrenzungsmenü und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
   - Zwischen
   - Nach
   - Vor
   - Nicht beschränkt
8. So geben Sie den Datumsbereich an:
   - Klicken Sie auf eine der Schaltflächen für den Schnellaufruf des Datums, um eine der gängigen Zeitspannen auszuwählen. Bei diesen Schaltflächen wird ab dem aktuellen Zeitpunkt gerechnet.
   - Geben Sie mithilfe des Schiebereglers für das Datum eine Zeitspanne für Ihre Suche an. Dabei wird ab dem aktuellen Zeitpunkt gerechnet.
   - Wählen Sie das gewünschte Suchdatum aus dem Kalender aus.



*Das Fenster zur Datumsauswahl berechnet die Zeitspanne ausgehend von Ihrer Systemzeit.*

   Der Schieberegler für das Datum wird an die gewählten Datumsoptionen angepasst und im Datumsfeld wird eine Textzusammenfassung Ihrer Suchkriterien für das Datum angezeigt.
9. Klicken Sie auf die Suchschaltfläche.

   In der Suchergebnisliste führt das System die Assets an, die mit Ihren Kriterien übereinstimmen. Wenn ein Asset an mehreren Speicherorten von der MediaCentral Datenbanken existiert, listet die Suche möglicherweise alle Vorkommnisse auf.

**So führen Sie eine Sammelsuche durch:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Sammelsuche“.
2. Klicken Sie auf das Asset-Menü und wählen Sie den gewünschten Assettyp aus:
   - Alle Assets: Wählen Sie „Alle Assets“ aus, um in iNEWS, Interplay MAM und Interplay Production Datenbanken nach Storys und Medien zu suchen, die Ihren Suchkriterien entsprechen.
   - Storys: Wählen Sie „Storys“, um in den iNEWS Datenbanken nach Storys zu suchen, die Ihren Suchkriterien entsprechen.
   - Medien: Wählen Sie „Medien“ aus, um in den Interplay Production Datenbanken nach Medienassets zu suchen, die Ihren Suchkriterien entsprechen.
   - MAM Assets: Wählen Sie „MAM Assets“ aus, um in der Interplay MAM Datenbank nach Medienassets zu suchen, die Ihren Suchkriterien entsprechen.

Wenn Sie „Alle Assets“ auswählen und anschließend spezifische Kriterien für Interplay Production (wie „Videoauflösung“, „Kategorie“ oder „Typ“) hinzufügen, ignoriert die Suche iNEWS Datenbanken und zeigt nur Ergebnisse für die Interplay Production Datenbank an. Ähnliches gilt, wenn Sie „Alle Assets“ auswählen und anschließend spezifische Kriterien für Interplay MAM (wie „Asset-Typ“ oder „Rechte“) hinzufügen. In diesem Fall ignoriert die Suche iNEWS und Interplay Production Datenbanken und zeigt nur Ergebnisse für die Interplay MAM Datenbank an.

3. Geben Sie einen oder mehrere Suchbegriffe in das Textfeld der Suchleiste ein.

   Der Suchbegriff kann ein oder mehrere Zeichen lang sein. Je mehr Zeichen Sie eingeben, umso schneller werden Sie Ihr Ergebnis erhalten.

   Wenn Sie zwei oder mehr Wörter durch Leerzeichen getrennt eingeben, liefert das System Suchergebnisse, die mit allen eingegebenen Wörtern übereinstimmen.

   – Bei einer Interplay Production Suche findet die Eingabe von **`Weißes Haus`** Elemente, die genau diesen Begriff enthalten.

   – Bei einer Interplay MAM Suche zeigt die Eingabe von **`Weißes Haus`** Elemente an, die „Weißes“ und „Haus“ in einem einzigen Metadatenfeld oder „Weißes“ in einem und „Haus“ in einem anderen Metadatenfeld enthalten, liefert jedoch keine Suchergebnisse, die nur „Weißes“ oder nur „Haus“ enthalten.

   – Bei einer iNEWS Suche zeigt die Eingabe von **`Weißes Haus`** alle Storys an, die sowohl „Weißes“ als auch „Haus“ enthalten, liefert jedoch keine Suchergebnisse, die nur „Weißes“ oder nur „Haus“ enthalten. Die Eingabe von **`Weißes Haus`** findet Storys, die genau diesen Begriff enthalten.

     Die Suche nach einem einzelnen Wort – etwa „Flug“ – führt zu Ergebnissen mit Elementen, die mehr als diesen Begriff – also sowohl „Flug“ als auch „Flugzeug“ – enthalten.



*Bei der Suche wird die Groß- und Kleinschreibung nicht beachtet. Avid empfiehlt jedoch, nur alphanumerische Zeichen zu verwenden.*

Die Verwendung von Interpunktion oder Symbolen könnte zu ungenauen Ergebnissen führen. Beispielsweise wird in einem iNEWS-System ein Sternchen oder ein Fragezeichen als Platzhalter behandelt. Wenn Sie etwa in der iNEWS Datenbank mit dem Suchbegriff **`Schm*d`** nach Storys suchen, können sich unter den Suchergebnissen sowohl Elemente mit „Schmid“ als auch „Schmied“ befinden. In Interplay Production werden keine Platzhalter unterstützt, also würde dieselbe Suche nach **`Schm*d`** nur Medienassets mit genau diesen Zeichen („Schm*d“) finden. Informationen zu Platzhaltern und Operatoren, die für die Suche in Interplay | MAM Datenbanken unterstützt sind, finden Sie unter „Für die Sammelsuche in Interplay | MAM Datenbanken unterstützte Platzhalter und Operatoren“ auf Seite 296.



*Im Suchfensterbereich muss kein Text in den Suchkriterien für „Änderungsdatum“, „Videoauflösung“, „Kategorie“, „Typ“, „Assettyp“ oder „Rechte“ enthalten sein.*

4. (Nur Suchbereichsfeld) Klicken Sie auf die „Kriterien hinzufügen“-Schaltfläche, um ein oder mehrere zusätzliche Suchkriterien hinzuzufügen. Informationen zu den Kriterien finden Sie unter „Filter für die erweiterte Suche“ auf Seite 288 und „Beispiele für die indizierte Suche“ auf Seite 294.

   Zum Entfernen hinzugefügter Kriterien klicken Sie auf die Minus-Schaltfläche rechts im Bereich über der Suchschaltfläche.

5. Klicken Sie auf die Suchschaltfläche.

   In der Suchergebnisliste führt das System die Assets an, die mit Ihren Kriterien übereinstimmen. Wenn ein Asset an mehreren Speicherorten von Interplay Production existiert, listet die Suche möglicherweise aufgrund einer Interplay Production Einstellung alle Vorkommnisse auf.



*Die Interplay Production Einstellungen enthalten zwei Einstellungen, mit denen Sie die Suchleistung verbessern können: „Jedes gefundene Asset nur einmal anzeigen“ und „Wählen Sie den Zeitbereich für die Suche.“ Das Änderungsdatum-Kriterium in der erweiterten Suche setzt die Zeitbereicheinstellung in Interplay Production außer Kraft. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzereinstellungen“ auf Seite 508.*

## Filter für die erweiterte Suche

Zusätzlich zu den grundlegenden Kriterien, die in „Der Suchvorgang“ auf Seite 283 beschrieben werden, können Sie aus den Kriterienfiltern in den folgenden Tabellen auswählen. Die verfügbaren Filter sind abhängig davon, ob Sie die indizierte Suche oder die Sammelsuche auswählen.

### Erweiterte Suche mit Media Index

Die indizierte Suche verwendet Metadaten-Kategorien, die bei der Konfiguration von Media Index von Ihrem MediaCentral Administrator festgelegt werden. Einige Suchfilter gelten für alle Assets auf der MediaCentral Plattform, andere nur für bestimmte Datenbanken. Die gewählten Kriterien filtern alle Ergebnisse durch das Entfernen von Assets, die den angegebenen Kriterien nicht entsprechen. Ihr MediaCentral Administrator kann benutzerdefinierte Filter für Media Index konfigurieren, die dann in der Liste der Suchfilter für indizierte Suchen angezeigt werden.



*Für die indizierte Suche muss Media Index installiert und in Ihrer MediaCentral Plattform-Umgebung konfiguriert sein.*

Die Filter in Media Index sind je nach Ihrer Konfiguration unterschiedlich. Die folgende Tabelle führt einige der häufigsten Filter für eine indizierte Suche auf.

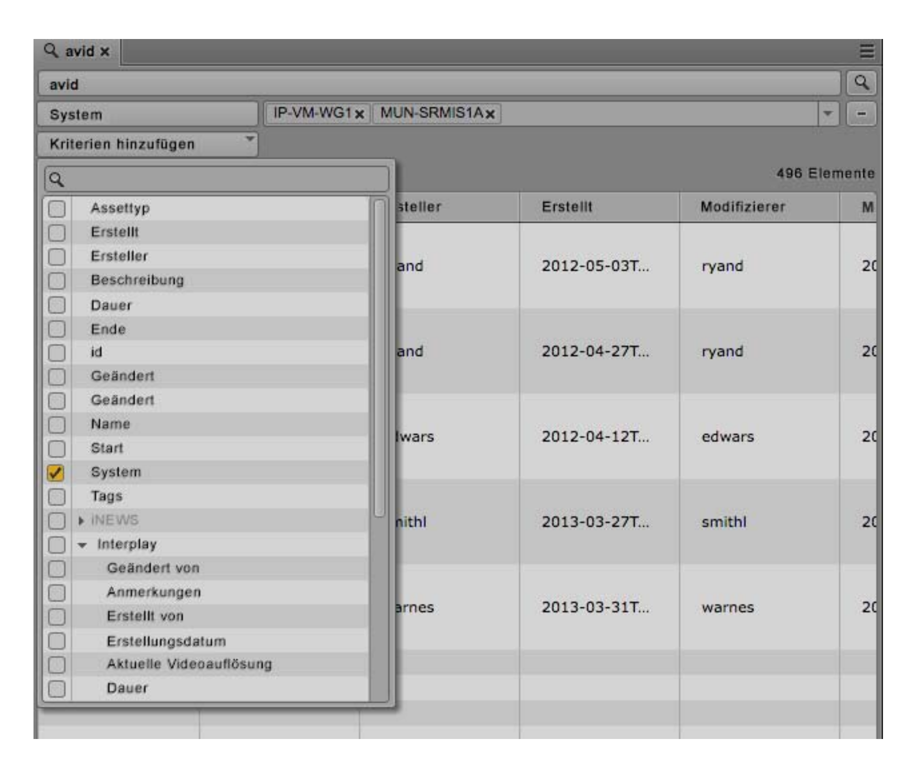
| Suchkriterium | Beschreibung |
|---|---|
| ID | Sucht nach der eindeutigen ID des Medienassets. |
| System | Durchsucht eine bestimmte Interplay Production, MAM oder iNEWS Datenbank, je nach Konfiguration. |
| Assettyp | Sucht nach einem angegebenen Assettyp, z. B. „Video“ oder „Master-Clip“. |
| Ersteller | Sucht nach dem Anmeldenamen des Benutzers, der das Element erstellt hat. |
| Modifizierer | Sucht nach dem Anmeldenamen des Benutzers, der das Element zuletzt geändert hat. |
| Name | Sucht nach einem angegebenen Wert im Assetnamen. |
| Erstellt | Sucht nach Assets, die im festgelegten Zeitbereich erstellt wurden. Mithilfe der Schaltflächen für den Schnellaufruf des Datums, des Schiebereglers für das Datum oder der Datumsauswahl können Sie den Zeitraum für die Suche ändern. Wenn Sie in einem unbegrenzten Zeitraum suchen möchten, schieben Sie den Datumsregler ganz nach links oder wählen Sie im Eingrenzungsmenü „Nicht beschränkt“. |
| Geändert | Sucht nach Assets, die im festgelegten Zeitbereich geändert wurden. Mithilfe der Schaltflächen für den Schnellaufruf des Datums, des Schiebereglers für das Datum oder der Datumsauswahl können Sie den Zeitraum für die Suche ändern. Wenn Sie in einem unbegrenzten Zeitraum suchen möchten, schieben Sie den Datumsregler ganz nach links oder wählen Sie im Eingrenzungsmenü „Nicht beschränkt“. |
| Beschreibung | Durchsucht den Text, der unter „Beschreibung“ in den Medienassets eingetragen wurde. |
| Tags | Durchsucht alle Tags, die als Metadaten für Medienassets hinzugefügt wurden. |
| Start | Sucht nach dem Start-Timecode. |
| Dauer | Sucht nach der Dauer von Medienassets anhand ihres Timecode-Werts. |
| Ende | Sucht nach dem End-Timecode. |
| *[system]* | Sucht nach einem angegebenen MediaCentral Server. Wenn Sie einen Server auswählen, sind alle anderen Servernamen in der Liste der Suchfilter deaktiviert. |

Folgende Funktionen stehen im Zusammenhang mit erweiterten Suchfiltern in der indizierte Suche zur Verfügung:

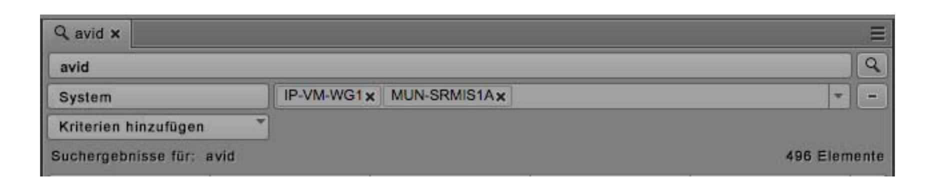
- Auswählen von Kriterien: Sie können die Ergebnisse nach bestimmten Kriterien filtern. Bei der Auswahl eines Kriteriums, das sich auf ein bestimmtes System oder einen Systemtyp bezieht, sind alle anderen Systeme und Systemtypen im Dialogfeld deaktiviert, da der von Ihnen gewählte systemspezifische Filter sie ausschließt. Beispiel: Wenn Sie ein Kriterium wählen, das nur beim Interplay Production A System vorhanden ist, erhalten Sie keine Ergebnisse des Interplay Production B Systems mehr. Dieses ist im Dialogfeld deaktiviert. Dadurch wird vermieden, dass Kombinationen von Kriterien gewählt werden, die zu keinen Ergebnissen führen würden.



*Wenn Sie die Suche auf ein bestimmtes System beschränken möchten, verwenden Sie das Systemkriterium und wählen Sie das System, das durchsucht werden soll. Beispiel: Wenn Sie ein Interplay Production System auswählen, werden im Filter für Systemkriterien aufgelistete iNEWS Systeme deaktiviert, falls das Interplay Production System Kriterien enthält, die sich auf dieses System beziehen und nicht in den iNEWS Systemkriterien gefunden werden.*



- Mehrere Werte: Für einige Optionen können mehrere Ziele ausgewählt werden.
- Entfernen eines Werts: Klicken Sie auf das x bei dem Wert.

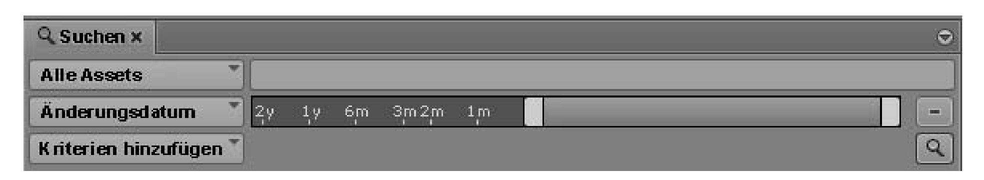



### Erweiterte Suche mit der Sammelsuche-Option

Es muss kein Text in den Suchkriterien für „Änderungsdatum“, „Reg.datum und -zeit“, „Videoauflösung“, „Kategorie“, „Typ“ oder „Rechte“ enthalten sein.

Mit den erweiterten Suchfiltern im Suchfensterbereich ist eine schnellere und genauere Suche möglich.

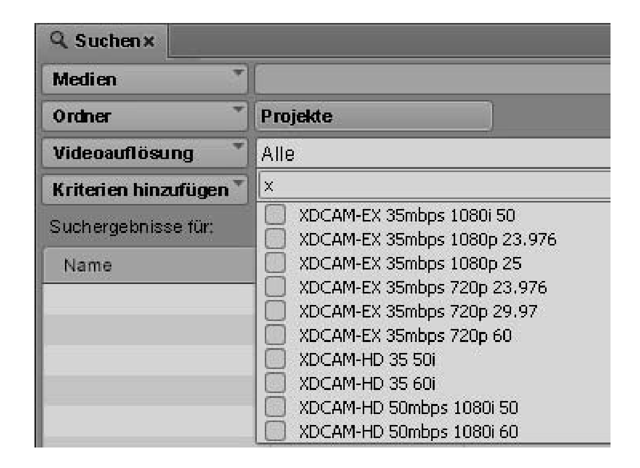
| Suchkriterium | Beschreibung |
|---|---|
| Ordner | (Nur Interplay Production und iNEWS) Durchsucht nur die ausgewählten Ordner und deren Unterordner. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um zu einem Ordner zu navigieren und ihn auszuwählen. Um mehrere Ordner für Ihre Suche festzulegen, halten Sie die Strg- (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, während Sie auf die jeweiligen Ordner klicken.<br>Wenn Ihr lokales iNEWS System Teil einer iNEWS Community ist, können Sie einen Ordner auf jedem verfügbaren iNEWS Server auswählen.<br>Bei der Suche in einer iNEWS Datenbank können Sie gleichzeitig mehrere indizierte Fächer durchsuchen. Sie können jedoch nur jeweils einen Pfad für ein nicht indiziertes Fach auswählen und indizierte und nicht indizierte Fächer können nicht kombiniert werden. Bei einer ungültigen Auswahl wird eine Fehlermeldung angezeigt. |

| Suchkriterium | Beschreibung |
|---|---|
| Änderungsdatum | (Interplay Production, Interplay MAM, iNEWS:) Sucht nach Assets, die im festgelegten Zeitbereich geändert wurden. Das Änderungsdatum-Steuerelement ist standardmäßig auf 14 Tage festgelegt. Sie können diesen Wert für Ihre Suche beliebig ändern. Schieben Sie das Steuerelement ganz nach links, wenn Sie einen unbegrenzten Zeitbereich festlegen möchten.    *Sie können zudem in den Interplay Production Benutzereinstellungen einen Zeitbereich für die Suche festlegen. Damit bestimmen Sie den Zeitbereich für Suchvorgänge in der Suchleiste oder für Fälle, wenn im „Kriterien hinzufügen“-Menü „Änderungsdatum“ nicht ausgewählt ist. Wenn Sie den Zeitbereich über das Steuerelement verändern, wird die Benutzereinstellung außer Kraft gesetzt. Weitere Informationen finden Sie unter* *„Benutzereinstellungen“ auf Seite 508.* |
| Reg.datum und -zeit | (Nur Interplay MAM) Sucht in der Interplay MAM Datenbank nach Assets, die im festgelegten Zeitbereich erstellt wurden. Der Schieberegler für Registrierungsdatum und -zeit ist standardmäßig auf 14 Tage festgelegt. Sie können diesen Wert für Ihre Suche beliebig ändern. Schieben Sie das Steuerelement ganz nach links, wenn Sie einen unbegrenzten Zeitbereich festlegen möchten. Die Option „Reg.datum und -zeit“ wird nur angezeigt, wenn die entsprechende Eigenschaft in der Interplay MAM Konfiguration als durchsuchbar gekennzeichnet ist. |
| Videoauflösung | (Nur Interplay Production) Durchsucht die Interplay Production Datenbank nach Assets, die mit Medien in einer ausgewählten Videoauflösung assoziiert sind. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie eine oder mehrere Auflösungen aus der Liste. |
| Kategorie | (Nur Interplay Production) Durchsucht die Interplay Production Datenbank nach Assets in einer ausgewählten Kategorie. Eine Kategorie ist eine benutzerdefinierte Interplay Production Gruppierung, mit der Benutzer Datenbank-Assets zuweisen können. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie eine oder mehrere Kategorien aus der Liste. |
| Typ | (Nur Interplay Production) Durchsucht die Interplay Production Datenbank nach Assets eines bestimmten Objekttyps. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus der Liste. |
| Assettyp | (Nur Interplay MAM) Durchsucht die Interplay MAM Datenbank nach Assets eines bestimmten Typs von Assets oder einfachen Sequenzen. In Interplay MAM werden Assettypen als „Objektklassen“ und „EDL-Klassen“ bezeichnet. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Darin sind alle Objekt- und EDL-Klassen enthalten, die in den verknüpften Interplay MAM Systemen konfiguriert sind. Wählen Sie einen oder mehrere Assettypen aus der Liste aus. |

| Suchkriterium | Beschreibung |
|---|---|
| Rechte | (Nur Interplay MAM) Sucht in der Interplay MAM Datenbank nach Assets, denen ein bestimmtes Nutzungsrecht zugewiesen ist. Wenn Sie auf das Feld klicken, wird eine Liste angezeigt. Darin sind alle Nutzungsrechte enthalten, die in der Interplay MAM Rechteliste „MA_Rights_Indicator“ konfiguriert sind. Wählen Sie eine oder mehrere Rechte aus der Liste. |

Folgende Funktionen stehen im Zusammenhang mit erweiterten Suchfiltern zur Verfügung:

- Autovervollständigung: Wenn Sie mit der Eingabe eines Werts in ein Feld beginnen, wird die Liste von Werten nach Zeichen gefiltert, die Ihrer Eingabe entsprechen. Geben Sie zum Beispiel „X“ ein, um Auflösungen anzuzeigen, die mit X beginnen, wie etwa XDCAM-EX und XDCAM-HD.




- Tastenkombinationen: Mit der Pfeiltaste nach oben oder nach unten können Sie die Liste der Werte durchlaufen, mit der Leertaste einen Wert zum Hinzufügen in das Suchfeld auswählen und mit der Esc-Taste die Liste schließen.
- Mehrere Werte: Sie können mehrere Werte aus der Optionsliste wählen.
- Entfernen eines Werts: Klicken Sie auf das x bei dem Wert.



## Beispiele für die indizierte Suche

Die Suchmaschine „Media Index“ findet mithilfe von Sprachanalysen und unscharfen Übereinstimmungen auch Inhalte, die geringfügig vom eigentlichen Suchtext abweichen. Dadurch können auch falsch geschriebene Wörter und Variationen gefunden werden.



*Für die indizierte Suche muss Media Index installiert und in Ihrer MediaCentral Plattform-Umgebung konfiguriert sein.*

Media Index bietet zwei Suchmodi für unterschiedliche Komplexitätsstufen: einfache Syntax (Standard) und erweiterte Syntax, durch die sich die Suchergebnisse genauer steuern lassen.

### Einfache Suchsyntax

Bei der indizierten Suche mit einfacher Syntax wird nach allen eingegebenen Wörtern in einem Asset gesucht, wobei auch falsch geschriebene Wörter gefunden werden. Darüber hinaus werden mithilfe der Sprachanalyse verschiedene Varianten eines Worts gefunden, wie in folgendem Beispiel zu sehen:

| Suchausdruck | Gefundene Ausdrücke | Nicht gefundene Ausdrücke |
|---|---|---|
| schnell | „schnell“, „schnel“, „schnll“, „schneller brauner Fuchs“ | „Schnalle“ |
| schnell blau | „schneller blauer Fuchs“, „blaue Füchse rennen schnell“, „schneler blaur“ | „langsamer blauer“ |
| fliegen | „flog“, „geflogen“, „flieg“ | „fliegte“ |
| schne | „schnell“ | „Schnalle“ |

### Erweiterte Suchsyntax

Die erweiterte Suchsyntax enthält mehr Funktionen, ist aber weniger tolerant als die einfache Syntax. Beispielsweise werden falsch geschriebene Wörter nicht berücksichtigt, sondern nur genaue Treffer ausgegeben. Sie können die Suchanfragen mithilfe verschiedener Operatoren verbessern. Diese können Sie auch kombinieren, um leistungsstarke Suchausdrücke zu erstellen. Eine Beschreibung der für die erweiterte Suchsyntax verfügbaren Operatoren finden Sie unter „Der Suchvorgang“ auf Seite 283.

| Operator | Suchausdruck | Gefundene Ausdrücke | Nicht gefundene Ausdrücke |
|---|---|---|---|
| Unscharfe Suche (~) | schnell~ | schnel, schlnl, schnell, schnee | schal, schnecke |
| *Standardmäßig ist eine Abweichung von zwei Zeichen zulässig, dieser Wert kann jedoch erhöht werden.* | schnell~3 | scharf, quelle | schilder |
| Platzhalter (* und ?) | schn* | schnee, schnell, schnecke | schall, grell |
| | schne? | schnee | schnell |
| | ?ell | hell, fell | schnell |
| Distanz („*[Ausdruck]*"~*[Zahlenwert]*) | „schneller Fuchs"~1 | „schneller brauner Fuchs" | „schneller und kluger Fuchs" |
| *Findet alle Ausdrücke, bei denen die Wörter nicht weiter als angegeben auseinander stehen. Der Zahlenwert steht für die Anzahl der Wörter, die zwischen den Suchausdrücken stehen.* | „schneller Fuchs"~2 | „schneler brauner Fuchs", „schneller und kluger Fuchs" | „schneller und leicht bläulicher Fuchs" |
| Boolesche Vorsilben (+ und -) | +schnell -blau +fuchs | „schneller brauner Fuchs", „Fuchs ist schnell" | „schneller blauer Fuchs" |

## Vergleich von einfacher und erweiterter Suchsyntax

Bei der einfachen Suchsyntax wird standardmäßig unscharf gesucht. Das heißt, es werden alle Varianten eines Suchausdrucks gefunden, bei denen ein Zeichen anders ist. Bei der erweiterten Suchsyntax mit einem Platzhalter werden nur Ausdrücke gefunden, bei denen das Zeichen abweicht, für das der Platzhalter steht.

| Suchausdruck | Gefundene Ausdrücke |
|---|---|
| Einfache Syntax: test | best, rest, tet, tast, text, tests, est |
| Erweiterte Syntax: t*st | test, tast, tist, trst |

In diesem Beispiel gibt die einfache Syntax mehr Suchergebnisse aus als die erweiterte.

## Für die Sammelsuche in Interplay | MAM Datenbanken unterstützte Platzhalter und Operatoren

Zusätzlich zu den unter „Der Suchvorgang“ auf Seite 283 beschriebenen grundlegenden Kriterien können Sie verschiedene Platzhalter und Operatoren für die Suche verwenden, wenn Sie eine Sammelsuche in Interplay MAM Datenbanken durchführen.

| Option | Beispiel | Ergebnis |
|---|---|---|
| Einzelnes Zeichen | `I` | Findet Assets, die das Zeichen „I“ in einem der Metadatenfelder enthalten. Das entsprechende Feld kann dabei auch anderen Text enthalten.<br>Beispiel: *i* findet *I robot*, aber auch *I’m a robot*.<br>Mithilfe der Funktion für einzelne Zeichen kann auch nach chinesischen und japanischen Zeichen gesucht werden.<br>Wenn die Funktion „Automatisch angefügte Platzhalter“ aktiviert ist, ist die Suche nach einem einzelnen Zeichen nicht möglich. |
| Einzelner Suchausdruck | `Haus` | Findet Assets, die den Ausdruck „Haus“ in einem der Metadatenfelder enthalten. Das entsprechende Feld kann dabei auch anderen Text enthalten. |
| Ausrufezeichen (!) | `!Haus` | Findet Assets, die ausschließlich den Ausdruck „Haus“ in einem der Metadatenfelder enthalten. Das entsprechende Feld kann keine weiteren Einträge enthalten.<br>Wenn die Funktion „Automatisch angefügte Platzhalter“ aktiviert ist, ist die Verwendung des Ausrufezeichens nicht möglich. |
| Anführungszeichen („“) | `„Weißes Haus“` | Findet Assets, die die Ausdrücke „Weißes“ und „Haus“ enthalten. Dabei muss „Weißes“ vor „Haus“ stehen. Zwischen den beiden Suchausdrücken dürfen keine weiteren Zeichen stehen. Eine Ausnahme sind Satzzeichen, diese werden ignoriert. |
| Operator ODER<br>Operator-Zeichen \| | `Weißes ODER Haus`<br>`Weißes \| Haus` | Findet Assets, die die Ausdrücke „Weißes“ oder „Haus“ (oder beide) enthalten. |
| Operator UND<br>Operator-Zeichen &<br>Durch Leerzeichen getrennte Ausdrücke | `Weißes UND Haus`<br>`Weißes & Haus`<br>`Weißes Haus` | Findet Assets mit den Ausdrücken „Weißes“ und „Haus“ in einem Metadatenfeld oder mit dem Ausdruck „Weißes“ in einem und dem Ausdruck „Haus“ in einem anderen Feld. |
| Operator NICHT<br>Operator-Zeichen ^ oder ~ | `Weißes NICHT Haus`<br>`Weißes ^ Haus`<br>`Weißes ~ Haus` | Findet Assets mit dem Ausdruck „Weißes“ in mindestens einem Metadatenfeld und ohne den Ausdruck „Haus“ in demselben oder einem anderen Feld. |

| Option | Beispiel | Ergebnis |
|---|---|---|
| Klammern () und Operatoren | `(Haus UND (weißes ODER Blair)) NICHT Gäste` | Bei komplexen Suchanfragen, bei denen mehr als ein Boolescher Operator verwendet wird, müssen die Prioritäten der einzelnen Operatoren beachtet werden: NICHT hat Vorrang vor UND, UND hat Vorrang vor ODER. Außerdem können Sie komplexe Suchanfragen mithilfe von Klammern strukturieren. In diesem Fall haben die Ausdrücke in der innersten Klammer Vorrang vor den in der nächsten Klammer und so weiter.<br><br>In diesem Beispiel werden alle Assets mit dem Wort „Gäste“ ausgeschlossen und die Assets mit den folgenden Suchausdrücken werden gefunden: „Haus“ und „weiß“, „Haus“ und „Blair“, „Haus“ und „weiß“ und „Blair“. |
| Platzhalter * oder % | `Weiß*`<br>`Weiß%` | Sternchen und Prozentzeichen sind universelle Platzhalter, die eine beliebige Zeichenkette (0, 1 oder mehr Zeichen) in einer bestimmten Position finden.<br><br>Findet alle Assets mit Wörtern, die mit „weiß“ beginnen, z. B.: „weiß“, „weißes“, „weißglut“, „weiß-blau“, „weißer“ oder „weißlich“.<br><br>Für die Platzhalter * und % am Anfang oder innerhalb eines Suchausdrucks sind bestimmte Nutzungsrechte erforderlich. Um eine erhöhte Leistung sicherzustellen, sind diese Suchoptionen standardmäßig nicht verfügbar. |
| Automatisches Anhängen von * | `Weiß` | Wenn die Option „automatisch angefügte Platzhalter“ in den Systemeinstellungen für Interplay MAM ausgewählt ist, wird jeder Suchausdruck automatisch vor dem Absenden mit einem Sternchen versehen. Dies ermöglicht ein Suchverhalten, das dem in Interplay Production und iNEWS ähnlicher ist.<br><br>Wenn die Funktion „automatisch angefügte Platzhalter“ aktiviert ist, ist die Suche nach einzelnen Zeichen und die Verwendung des Ausrufezeichens nicht möglich. |

# Die Liste der Suchergebnisse

In der Suchergebnisliste führt das System die Assets an, die mit Ihren Suchkriterien übereinstimmen. Über der Ergebnisliste wird im Feld „Suchergebnisse für“ das Schlüsselwort bzw. die Schlüsselwörter angezeigt, die Sie im Suchleisten-Textfeld eingegeben haben. Darüber hinaus sehen Sie hier die Anzahl gefundener Elemente.

In der Liste der Suchergebnisse werden die Metadaten für alle gefundenen Elemente in einer Übersichtstabelle mit konfigurierbaren Spalten angezeigt. Je nach der Art des Elements (iNews Asset, Medienasset oder MAM Asset) können Sie Elemente in der Ergebnisliste auswählen und in anderen Bereichen für die nachfolgende Bearbeitung öffnen.

Wenn die Anzahl gefundener Elemente die konfigurierte maximale Anzahl an Elementen, die gleichzeitig angezeigt werden können, übersteigt, steht unten in der Liste der Suchergebnisse die Schaltfläche „Weitere Ergebnisse“.

**So zeigen Sie zusätzliche Elemente an:**

- Klicken Sie auf „Weitere Ergebnisse“.

  Zusätzliche Elemente stehen unten in der Liste der Suchergebnisse.

**So sortieren Sie Suchergebnisse:**

- Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die Sie sortieren möchten.

  In der Spalte erscheint ein Pfeil. Wie die Ergebnisse in der Spalte sortiert werden, hängt vom Spalteninhalt ab. In der Name-Spalte werden die Ergebnisse beispielsweise alphabetisch sortiert, beginnend mit der niedrigsten Zahl und dem ersten Buchstaben, oder umgekehrt.

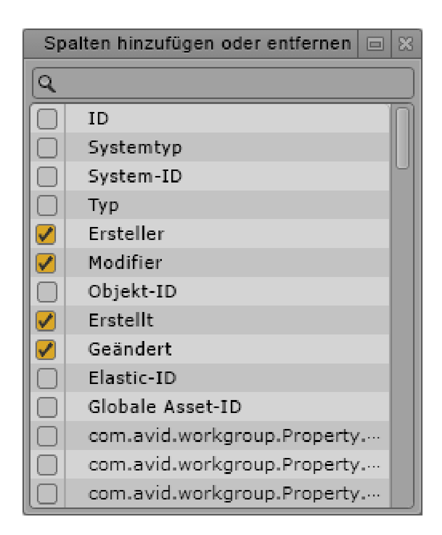
**So kehren Sie die Sortierreihenfolge um:**

- Klicken Sie erneut auf die Überschrift der Spalte.

**So fügen Sie im Suchfensterbereich Spalten hinzu oder entfernen sie:**

1. Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen“.

   Das „Spalten hinzufügen oder entfernen“-Dialogfeld wird geöffnet.



2. Wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus bzw. heben Sie bei Spalten, die Sie nicht anzeigen möchten, die Auswahl auf.

   Zum Finden bestimmter Spalten können Sie das Suchfeld benutzen.

3. Zum Speichern Ihrer Einstellungen klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oder auf eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

   Im Suchfensterbereich werden die ausgewählten Spalten angezeigt.

**So öffnen Sie ein Element in der Liste der Suchergebnisse:**

- Doppelklicken Sie auf das Element.

  Das Asset wird im Medien-Bereich geöffnet. Wenn es sich bei dem Asset um eine Sequenz handelt und der Sequenz-Bereich geöffnet ist, wird das Asset in die Sequenz-Timeline geladen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Arbeiten mit Videomedien“ auf Seite 192 und „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 116.

**So kopieren Sie ein Element aus der Liste der Suchergebnisse in einen anderen Ordner:**

- Klicken Sie auf das zu kopierende Element und ziehen Sie es in einen neuen Ordner.

  Das Asset wird in den Zielordner kopiert.

# 10 Loggen von Interplay | Production Assets und Erstellen von Subclips

In den folgenden Hauptabschnitten werden Funktionen im Zusammenhang mit dem Loggen von Material beschrieben.



Eine Auflistung der Tastenkombinationen für das Loggen finden Sie in diesem Abschnitt:


- „Loggen-Bereich (Interplay | Production) Tastenkombinationen“ auf Seite 517




*In Media Composer 6.0, Avid Symphony 6.0 sowie NewsCutter 10.0 wurde der ältere Begriff „Locator“ in Software und Dokumentation zu „Marke“ geändert.*



*Wenn Sie ein Interplay MAM Asset öffnen, zeigt der Loggen-Bereich spezielle Steuerelemente für das Loggen von Interplay MAM Assets an. Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen von Interplay | MAM Assets“ auf Seite 329.*

# Workflows für das Loggen

Bei MediaCentral UX bezeichnet *Loggen* den Vorgang, bei dem Clips, Subclips und Sequenzen Informationen hinzugefügt werden. Diese Informationen, zu denen Marken, Beschränkungen und Text zählen, können bei der Erstellung von Storys und der Bearbeitung von Medien als Referenz genutzt werden.

MediaCentral UX ermöglicht schnelles, flexibles Loggen. Das speziell für Loggen-Vorgänge vorgesehene Log-Layout verfügt über einen Loggen-Bereich zur Anzeige und Bearbeitung von Marken. Tastenkombinationen bieten Ihnen die Möglichkeit, schnell mit Marken zu arbeiten, während Sie die Medienwiedergabe steuern.

### Workflow-Beispiele

Im Anschluss sind drei typische Loggen-Workflows beschrieben.

- Loggen eines Videofeeds: Ein Medienlogger loggt Content, während die Medien eingespielt werden. Der Medienlogger fügt Marken hinzu, um bestimmte Videobilder oder Audio-Frames zu kennzeichnen, und fügt den Marken gegebenenfalls Kommentare hinzu. Ein Journalist kann einen oder mehrere Clips in MediaCentral UX öffnen, dort die Marken und Kommentare anzeigen und Text kopieren – noch während die Einspielung läuft.

  Die Bearbeitung von Content bei laufender Einspielung wird manchmal als „Edit while Capture“ bezeichnet. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Anzeigen und Bearbeiten von Clips während der Einspielung“ auf Seite 233.

- Loggen von aufgezeichnetem Video: Ein Medienlogger sucht nach aufgezeichneten Clips und loggt den Content durch das Hinzufügen von Marken und Kommentaren. Marken-Kommentare können beispielsweise eine Transkription eines Interviews enthalten. Ein Journalist kann das Transkript als Basis für eine Story benutzen.

- Erstellen einer Schnittliste: Ein Medienlogger setzt Marken in Clips, um bestimmte Einstellungen zu kennzeichnen. Er setzt Start- und Endmarken, um eine Reihe von Subclips zu erstellen, aus denen er eine Schnittliste zusammenstellt. So kann beispielsweise ein Journalist oder Logger eine Schnittliste mit Marken und Subclips für eine Sequenz zusammenstellen und ein anderer Medieneditor kann die Schnittliste mit einem Story-Text abgleichen oder zum Erstellen einer Voiceover-Spur benutzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 116.

- Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz: Sie können einer Sequenz, die Sie erstellen, Marken hinzufügen – entweder, indem Sie direkt Marken oder Clips mit Marken hinzufügen. Siehe „Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz“ auf Seite 187.

### Zusammenarbeit mehrerer Logger an einem Clip

Zwei oder mehr Medienlogger können demselben Clip Marken hinzufügen – entweder, während dieser noch eingespielt wird oder nach abgeschlossener Einspielung. Jeder Medienlogger kann den Loggen-Bereich aktualisieren, um alle gespeicherten Marken, darunter auch die seiner Kollegen, zu sehen.



**Es gibt keinen Sperrmechanismus für den Fall, dass zwei Logger denselben Markentext bearbeiten. Wenn zwei Logger denselben Markentext bearbeiten, können beide die Marke speichern. Der Clip wird in der Interplay Production Datenbank in der letzten gespeicherten Version aktualisiert. Um die letzte gespeicherte Version anzuzeigen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche oder drücken Sie F5.**

### Zusammenarbeit mehrerer Logger an einer Sequenz

Zwei oder mehr Medienlogger können ein und derselben Sequenz Marken hinzufügen. Dabei dürfen sie jedoch Bearbeitungen nur im Loggen-Bereich vornehmen und müssen sicherstellen, dass keine andere Person die Sequenz gleichzeitig editiert. Alle Sequenz-Bearbeitungen (darunter L-Schnitte und Trims) werden gespeichert und eingecheckt und überschreiben die zuvor eingecheckte Sequenz, einschließlich der Marken, die in der bearbeiteten Sequenz nicht vorhanden sind. Dieses Problem kann durch das Schließen der Sequenz verhindert werden.

Jeder Medienlogger kann den Loggen-Bereich aktualisieren, um alle gespeicherten Marken, darunter auch die seiner Kollegen, zu sehen.



**Genau wie bei Master-Clips gibt es keinen Sperrmechanismus für den Fall, dass zwei Logger denselben Markentext bearbeiten. Wenn zwei Logger denselben Markentext bearbeiten, können beide die Marke speichern. Der Clip wird in der Interplay Production Datenbank in der letzten gespeicherten Version aktualisiert. Um die letzte gespeicherte Version anzuzeigen, klicken Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche oder drücken Sie F5.**

### Tastenkombinationen

Die meisten Funktionen beim Loggen und der Wiedergabesteuerung können mittels Tastenkombinationen ausgeführt werden, beispielsweise

- Strg + M zum Hinzufügen einer Marke.
- Strg + Eingabetaste zum Speichern von Text.
- Pfeil nach oben zum Gelangen zur vorherigen Marke, Pfeil nach unten zum Gelangen zur nächsten Marke.
- Strg + J (zurück), Strg + K (anhalten) und Strg + L (vorwärts) zur Wiedergabesteuerung beim Eingeben vom Marken und Markentext.

Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen-Bereich (Interplay | Production) Tastenkombinationen“ auf Seite 517.

# Funktionsweise von Marken und Beschränkungen

In MediaCentral UX erfolgt das Loggen von Material hauptsächlich über das Setzen von Marken. Eine *Marke* ist eine Kennzeichnung, die einem Bild hinzugefügt wird, um eine bestimmte Position im Clip, Subclip oder der Sequenz zu markieren. Marken können Symbole in verschiedenen Farben besitzen und mit benutzerdefiniertem Text versehen werden.

### Marken und Avid Anwendungen

Benutzer stehen beim Hinzufügen, Anzeigen und Bearbeiten von Marken verschiedene Avid Anwendungen zur Verfügung:

- Avid Media Composer, einschließlich NewsCutter- und Symphony-Optionen
- Interplay Assist
- Interplay Access
- MediaCentral UX

In all diesen Programmen hinzugefügte Marken können in einer Interplay Production Umgebung in jedem anderen dieser Programme angezeigt und bearbeitet werden.



*In Media Composer 6.0, Avid Symphony 6.0 sowie NewsCutter 10.0 wurde der ältere Begriff „Locator“ in Software und Dokumentation zu „Marke“ geändert.*



*Übergreifende Marken, die in einem Avid Editing-System erstellt wurden, werden derzeit nicht in MediaCentral unterstützt.*

### Marken und nicht editierbare Sequenzen

Bei nicht editierbaren Sequenzen (dunkelrot) können Sie Marken hinzufügen, den Markentext bearbeiten und Marken gemeinsam mit der Sequenz abspeichern, sofern Sie in Interplay Production die entsprechenden Berechtigungen haben. Sie benötigen die Lese- und Schreibrolle für den Ordner, der die Sequenz enthält, sowie die unten aufgeführten Berechtigungen für Marken.



*Informationen zu nicht bearbeitbaren Sequenzen finden Sie unter „Öffnen und Bearbeiten einer vorhandenen Sequenz im Sequenz-Bereich“ auf Seite 140.*

### Beschränkungen

Unter *Beschränkung* versteht man die Länge eines Assets zur Kennzeichnung eines Clips bzw. von Clipabschnitten, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum oder Content-Compliance. Benutzer können Beschränkungen nur in Interplay Assist und MediaCentral UX hinzufügen und bearbeiten, können diese aber in folgenden Avid Produkten anzeigen:

- Avid Media Composer, einschließlich NewsCutter- und Symphony-Optionen
- Avid Instinct

Informationen zum Erstellen von Einschränkungen in MediaCentral UX finden Sie unter „Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen“ auf Seite 319.

### Berechtigungen

Zum Erstellen und Ändern von Marken muss das Interplay Production Konto eines MediaCentral UX Benutzers mit den folgenden Berechtigungen konfiguriert sein:

| Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Can create locators | Marken erstellen (wurden in früheren Versionen von Avid Editing-Produkten als Locators bezeichnet) |
| Can modify locators | Marken ändern und löschen |
| Can create restrictions | Beschränkungen erstellen |
| Can modify restrictions | Beschränkungen ändern und löschen |

Falls ein Benutzer nicht über diese Berechtigungen verfügt, sind die „Marke erstellen“-Schaltfläche bzw. die „Beschränkung erstellen“-Schaltfläche nicht hervorgehoben und die QuickInfo gibt an, dass der Benutzer nicht über die Berechtigungen zum Erstellen von Marken bzw. Beschränkungen verfügt.

Die Berechtigungen werden von einem Interplay Production Administrator in Interplay Administrator in der Ansicht für Instinct- bzw. Assist-Benutzereinstellungen festgelegt. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch *Interplay | Engine and Interplay | Archive Engine Administration Guide* oder in der Interplay Production Hilfe.

### Marken und Sequenzen

In MediaCentral UX können Sie Marken zu Clips, Subclips und Sequenzen, die in der Interplay Production Datenbank gespeichert sind, hinzufügen. Marken, die Sie einer Sequenz hinzufügen, sind nur mit der Sequenz assoziiert. Sie sind nicht automatisch mit den zugehörigen Master-Clips, die in der Sequenz benutzt werden, assoziiert. Auf ähnliche Weise werden Marken, die Sie einem Subclip hinzufügen, nicht automatisch mit dem Master-Clip assoziiert.



*Wenn Sie eine Marke einer Sequenz hinzufügen, fällt Ihnen vielleicht auf, dass einige Sekunden vergehen, bis Sie eine weitere Marke erstellen können. In diesem Fall ist die Marken-Schaltfläche nicht verfügbar (ausgegraut). Wenn die Schaltfläche wieder aktiv ist, können Sie die nächste Marke erstellen.*

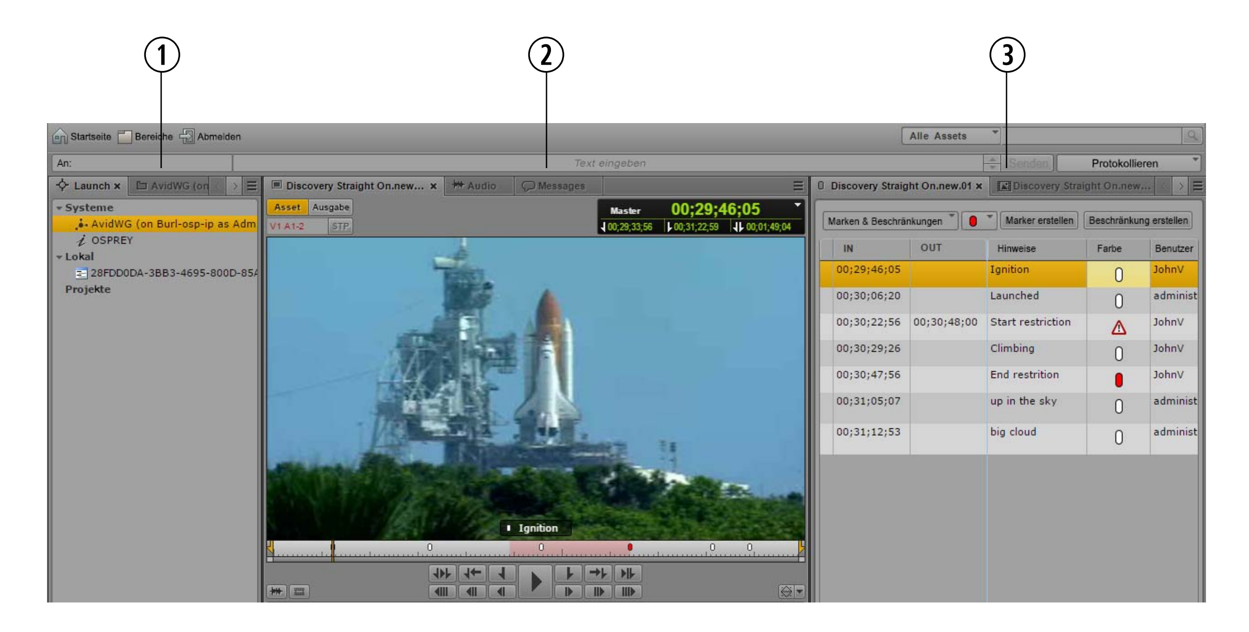
Wenn Sie im Sequenz-Bereich eine Sequenz erstellen, können Sie Marken hinzufügen, indem Sie Clips mit Marken hinzufügen, oder Sie können der Sequenz Marken direkt hinzufügen. Siehe „Hinzufügen von Marken zu einer Sequenz“ auf Seite 187.

### Zeichenanzahl in Markentext

Die maximale Zeichenanzahl für Markentext in MediaCentral UX beträgt 32.000 je Marke. Überschreitet der Markentext das Zeichenlimit von 32.000, werden Sie in einer Warnmeldung darauf hingewiesen, dass Sie die maximale Zeichenanzahl überschritten haben und den Text nicht speichern können, wenn Sie die Zeichenanzahl nicht reduzieren. Die Speichern-Statusmeldung zeigt die Zeichenanzahl so lange an, bis Sie den Text auf unter 32.000 Zeichen verkürzt haben. Dann ändert sie sich zu „Nicht gespeicherte Änderungen“ und Sie können den Text speichern.

# Log-Layout

Das Log-Layout bietet Ihnen eine spezielle Zusammenstellung von Bereichen für das Loggen. Sie können diese Zusammenstellung anpassen. Die folgende Abbildung zeigt den Starten-Bereich, den Medien-Bereich und den Loggen-Bereich. Auf der Registerkarte des Loggen-Bereichs wird der Name des geladenen Clips bzw. der geladenen Sequenz angezeigt.




| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Starten-Bereich, Assets-Bereich | **3** | Loggen-Bereich, Miniaturansichten-Bereich, Metadaten-Bereich (nicht angezeigt) |
| **2** | Medien-Bereich, Audio-Bereich, Nachrichten-Bereich | | |

Sie können die Größe und Position der Bereiche genau wie in anderen Layouts auch anpassen. Ziehen Sie beispielsweise den Assets-Bereich unter den Medien-Bereich. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Ausschnitten und Bereichen“ auf Seite 29.



*Die Ausgabe-Schaltfläche und die STP-Schaltfläche im Medien-Bereich sind im Log-Layout deaktiviert.*

**So öffnen Sie das Log-Layout:**

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Log“ aus.

**So setzen Sie das Log-Layout zurück:**

- Wählen Sie über den Layout-Selektor „Layout zurücksetzen“.

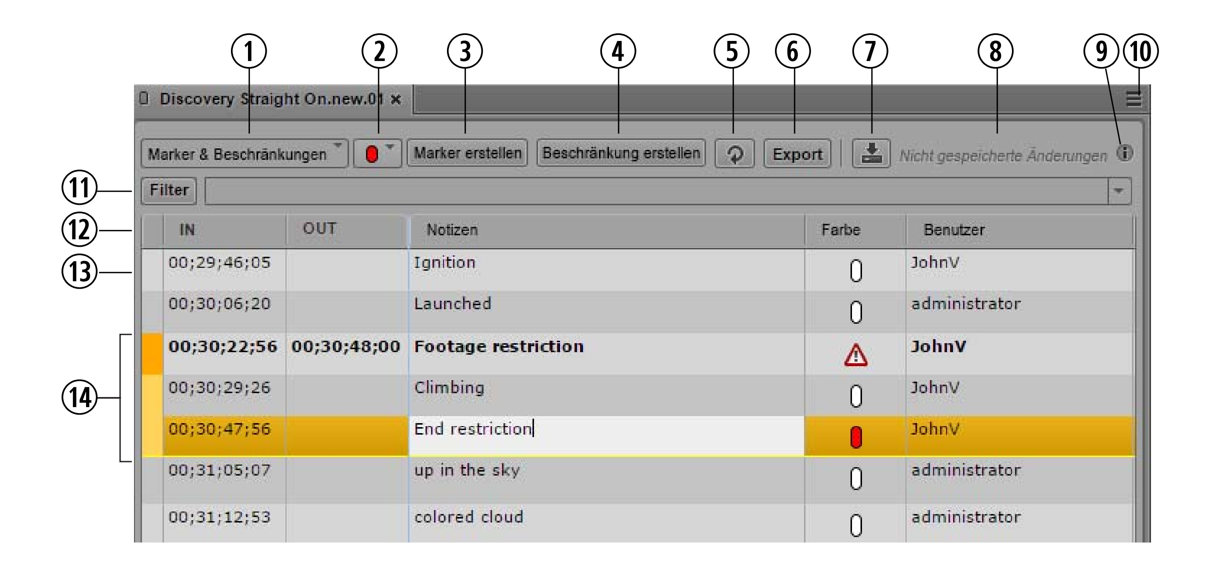
# Der Loggen-Bereich für Interplay | Production Assets

Das Erstellen und die Anzeige von Marken und Markentext findet im Loggen-Bereich statt. Falls in einem Clip Beschränkungen gespeichert sind, können Sie diese ebenfalls sehen.



*In früheren Versionen hieß dieser Bereich „Marken-Bereich“.*

Die folgende Abbildung zeigt eine Abfolge von Marken im Loggen-Bereich. Anzeigen und Steuerelemente sind in der nachstehenden Tabelle beschrieben.




| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Schichtenliste | Zeigt die zum Bearbeiten konfigurierte Schichten an. Für Interplay Production Assets ist die einzige Option in der Schichtenliste „Marken und Beschränkungen“. Schichten sind eine Interplay MAM Funktion, die derzeit nicht für Interplay Production Assets gilt. Weitere Informationen finden Sie unter „Loggen von Interplay \| MAM Assets“ auf Seite 329. |
| 2 | Markenfarbe-Schaltfläche | Zeigt die Farbe der als nächstes hinzugefügten Marke an. Sie können die Farbe ändern, indem Sie auf die Schaltfläche klicken und eine neue Farbe auswählen. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 3 | „Marke erstellen“-Schaltfläche | Damit wird eine neue Marke an der im Medien-Bereich ausgewählten Timecode-Position erstellt. Eine neue Marke können Sie auch erstellen, indem Sie Strg + M (Windows und Mac) oder Befehl + M (Mac) drücken. |
| 4 | „Beschränkung erstellen“-Schaltfläche | Dadurch wird eine Beschränkung für das Segment erstellt, das im Medien-Bereich durch Start- und Endmarken gekennzeichnet ist. Siehe „Arbeiten mit Beschränkungen“ auf Seite 314. |
| 5 | Aktualisieren-Schaltfläche | Aktualisiert die Anzeige der Marken, die für den ausgewählten Clip bzw. die ausgewählte Sequenz gespeichert wurden. Dieses Steuerelement ist besonders dann hilfreich, wenn mehrere Logger demselben Clip bzw. derselben Sequenz gleichzeitig Marken hinzufügen oder wenn ein Journalist die neuesten durch die Logger hinzugefügten Informationen anzeigen möchte.<br><br>Wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet, können Sie zum Aktualisieren der Anzeige auch F5 drücken. |
| 6 | Exportieren-Schaltfläche | Stellt Optionen für den Export von Markentext in andere Anwendungen bereit. Siehe „Exportieren von Marken“ auf Seite 323. |
| 7 | Speichern-Schaltfläche | Speichert alle Marken und beendet den Bearbeitungsmodus.<br><br>*Bearbeitungsmodus ist der Zustand, in dem der Cursor im Hinweise-Feld steht und Sie Text eingeben können. Mit Strg + S speichern Sie alle Marken, beenden jedoch nicht den Bearbeitungsmodus.* |
| 8 | Speichern-Statusmeldung | Gibt Aufschluss über den Speicherzustand von Marken in einem Clip bzw. einer Sequenz. Die Meldungen lauten: „Nicht gespeicherte Änderungen“, „Speichern“ und „Alle Änderungen gespeichert“. |
| 9 | Info-Symbol | Zeigt den Namen der ausgewählten Schicht, wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Info-Symbol fahren. Für Interplay Production ist die einzige Information „Schicht, die alle Medienmarken und Beschreibungen enthält“. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 10 | Bereichsmenü-Schaltfläche | Das Bereichsmenü des Loggen-Bereichs enthält Optionen für Interplay Production Assets und Interplay MAM Assets. Die folgenden Optionen sind für Interplay Production vorhanden:<br>• Spalten hinzufügen oder entfernen – Wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus.<br>• Löschen – gleiche Funktion wie bei der Entf-Taste (Windows) bzw. Rückschritt-Taste (Mac) oder bei fn+Rückschritt (MacBook).<br>• Hilfe – blendet die Hilfe ein, in der die Steuerelemente des Loggen-Bereichs beschrieben sind. Von diesem Thema aus erreichen Sie das gesamte Hilfesystem zu MediaCentral UX. |
| 11 | Filter-Schaltfläche und Liste der Kriterien | Lässt Sie Kriterien zum Filtern der Markenliste auswählen. Das Filtern gilt nicht für Beschränkungen. Siehe „Filtern der Markenliste“ auf Seite 322. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 12 | Spalten | Der Loggen-Bereich hat sechs oder sieben verfügbare Spalten.<br>• (Unbenannt): wird bei ausgewählten Marken orange dargestellt.<br>• IN: Zeigt den Timecode im Clip oder der Sequenz an, der der Marken- oder Beschränkungsposition entspricht.<br>• OUT: Zeigt den Timecode im Clip oder der Sequenz an, der dem Ende einer Beschränkung entspricht.<br>• Hinweise: der zur Marke gehörige Text.<br>Diesen Text können Sie ausschneiden, kopieren und einfügen. Siehe „Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text“ auf Seite 321.<br>• Color: das zur Marke gehörige Symbol.<br>• Benutzer: Zeigt den Namen des Interplay Production Benutzers an, der die Marke erstellt hat.<br>• Perspektive: Bei einem Gruppenclip wird der Name des Master-Clips für jede Marke bzw. jede Beschränkung angezeigt. siehe „Marken und Beschränkungen für Gruppenclips“ auf Seite 272.<br>Nach dem Erstellen einer neuen Marke befindet sich der Fokus in der ersten Spalte rechts neben der OUT-Spalte. Standardmäßig ist dies die Hinweise-Spalte.<br>Sie können die Breite von Spalten anpassen und ihre Reihenfolge durch Drag & Drop ändern. |
| 13 | Nicht ausgewählte Marke | Grau gibt an, dass die Marke nicht ausgewählt ist. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 14 | Beschränkung | Eine Beschränkung wird auf verschiedene Weise angezeigt:<br>• Die Beschränkung wird im Timecode angezeigt, wo sie beginnt. Die IN- und OUT-Spalte zeigt die Länge der Beschränkung an. Die Spalte ganz links ist dunkelorange.<br>• Ein Warnsymbol wird in der Farbe-Spalte angezeigt.<br>• Wenn Marken in der Beschränkungslänge sind, ist die Spalte ganz links orange und die letzte Markenreihe ist am unteren Ende durch eine dünne gelbe Linie gekennzeichnet.<br>In der Abbildung ist die letzte Marke in der Beschränkung im Bearbeitungsmodus. Die Hinweise-Spalte für die Marke ist weiß.<br>Siehe „Arbeiten mit Beschränkungen“ auf Seite 314. |

**So schließen Sie den Loggen-Bereich:**

- Klicken Sie auf das X der Registerkarte des Bereichs.

**So öffnen Sie den Loggen-Bereich:**

- Wählen Sie „Bereiche > Loggen“.

# Hinzufügen, Speichern und Löschen von Marken

Wie Sie Marken hinzufügen, hängt von Ihrem Workflow ab. Marken können einem Clip, einem Subclip oder einer Sequenz hinzugefügt werden. Sie können Marken während der Wiedergabe von Video hinzufügen oder durch das Video scrubben und dabei die Marken an den gewünschten Stellen setzen. Sie können entweder mit der Maus oder der Tastatur das Video steuern, Marken hinzufügen und Marken löschen. Im Log-Layout können Sie beispielsweise während der Eingabe von Markentext zur Steuerung des Videos die Tastenkombinationen Strg + J, Strg + K und Strg + L benutzen. Eine Liste der Tastenkombinationen finden Sie unter „Loggen-Bereich (Interplay | Production) Tastenkombinationen“ auf Seite 517.

Die Eingabe von Text in der Hinweise-Spalte ist optional. Markentext können Sie entweder sofort eingeben oder Sie können eine leere Marke erstellen und den Text später hinzufügen.

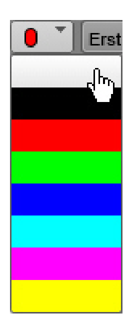
Wenn Sie einen Marke ohne Text hinzufügen, wird die Marke automatisch gespeichert. Wenn Sie eine Marke mit Text hinzufügen, wird diese automatisch gespeichert. Der Text wird gespeichert, wenn Sie die Marke manuell speichern oder wenn Sie Strg + Eingabe drücken und damit den Bearbeitungsmodus verlassen.



*Der Bearbeitungsmodus ist der Zustand, in dem der Cursor im Hinweise-Feld steht und Sie Text eingeben können.*

Sie können festlegen, welche Farbe Sie für das Markensymbol benutzen möchten. Dies kann hilfreich sein, wenn Sie mit bestimmten Farben bestimmte Bedeutungen verbinden möchten, zum Beispiel rot für Beschränkungen und blau für Audio.

Auf der Markenfarbe-Schaltfläche wird die aktuell ausgewählte Farbe für das Markensymbol angezeigt. Um die Farbe zu wechseln, klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie eine andere Farbe.




Das Ändern der Farbe betrifft nur die nächste gesetzte Marke. Vorhandene Marken werden nicht geändert.

**Zum Hinzufügen einer Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie auf die „Marke erstellen“-Schaltfläche.
- Drücken Sie Strg + M.
- Drücken Sie Strg sowie die Taste auf dem Ziffernblock, die der gewünschten Markensymbolfarbe zugeordnet ist. Sie können auch auf Strg und eine Zifferntaste in der oberen Reihe der Tastatur drücken. Beispiel: Drücken Sie Strg + 3, um eine Marke mit rotem Symbol zu erstellen. Siehe „Loggen-Bereich (Interplay | Production) Tastenkombinationen“ auf Seite 517.

  Nach dem Erstellen einer neuen Marke befindet sich der Fokus in der ersten Spalte rechts neben der OUT-Spalte. Standardmäßig ist dies die Hinweise-Spalte. Der Cursor erscheint im Hinweise-Feld und Sie können mit der Eingabe beginnen.

  Während Sie sich im Bearbeitungsmodus befinden, können Sie weitere Marken hinzufügen. Wenn Sie eine neue Marke erstellen, wird die alte automatisch gespeichert und der Cursor in das Hinweise-Feld der neuen Marke gestellt.

**Zum Aktivieren des Bearbeitungsmodus und zum Bearbeiten von Markentext haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Doppelklicken Sie auf das Hinweise-Feld.
- Wählen Sie eine Marke aus und drücken Sie die Eingabetaste.

**Zum Speichern einer Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche. Der Text wird gespeichert und Sie verlassen den Bearbeitungsmodus.
- Drücken Sie Strg + S. Der Text wird gespeichert und Sie bleiben im Bearbeitungsmodus.
- Drücken Sie Strg + Eingabe, um den Bearbeitungsmodus zu verlassen.
- Benutzen Sie die Maus, um eine andere Marke auszuwählen.
- Fügen Sie eine neue Marke hinzu.

  Wenn Sie im Ausgabe-Modus einer Sequenz Marken hinzufügen, wird beim Speichern der Marke im Loggen-Bereich auch die Sequenz, einschließlich der Marken, gespeichert. Gleichermaßen werden beim Speichern einer Sequenz im Ausgabe-Modus die Marken in der Sequenz gespeichert.

**Zum Löschen von Marken, wählen Sie diese aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:**

- Drücken Sie die Entf-Taste (Windows) bzw. Rückschritt-Taste (Mac) oder fn+Rückschritt (MacBook).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Löschen“.

**Zum Ändern der Farbe eines Markensymbols haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Doppelklicken Sie auf das Farbe-Feld der Marke, deren Farbe Sie ändern möchten und doppelklicken Sie dann auf die gewünschte Farbe.
- Verwenden Sie die Pfeiltasten zum Navigieren durch das Farbe-Feld, das Sie ändern möchten, drücken Sie die Eingabetaste, wählen Sie mit den Pfeiltasten die gewünschte Farbe und drücken Sie erneut die Eingabetaste.

# Arbeiten mit Beschränkungen

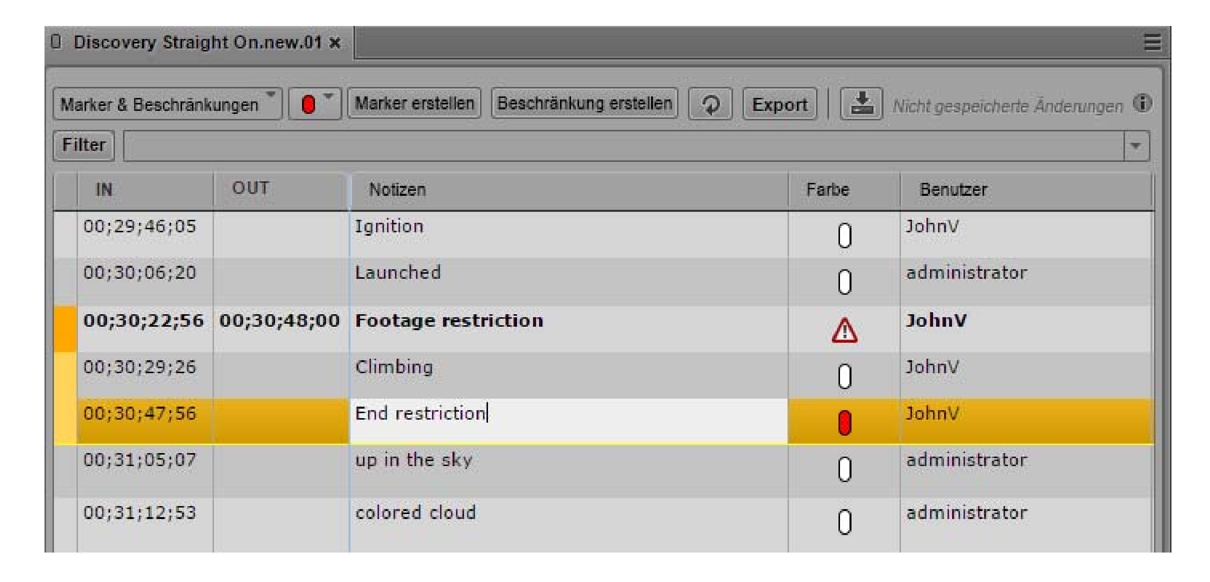
Unter *Beschränkung* versteht man die Länge eines Assets zur Kennzeichnung eines Clips bzw. von Clipabschnitten, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum oder Content-Compliance.

In den folgenden Abschnitten wird das Arbeiten mit Beschränkungen beschrieben:

- „Funktionsweise von Beschränkungen in MediaCentral | UX“ auf Seite 314
- „Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen“ auf Seite 319

## Funktionsweise von Beschränkungen in MediaCentral | UX

In MediaCentral UX können Sie im Loggen-Bereich Beschränkungen hinzufügen, ändern und löschen. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie beim Arbeiten mit Marken. In der folgenden Abbildung wird eine Beschränkung mit der Bezeichnung „Footage restriction“ (Materialbeschränkung) durch zwei Marken gekennzeichnet.



Beachten Sie Folgendes:

- Die Beschränkung wird im Timecode angezeigt, wo sie beginnt. Die Spalte ganz links ist dunkelorange. Die IN- und OUT-Spalten zeigen die Länge der Beschränkung an. Wenn sich die Positionsanzeige in einer Beschränkung befindet, wird diese fett angezeigt.
- Ein Warnsymbol wird in der Farbe-Spalte angezeigt.
- Wenn Marken in der Beschränkungslänge sind, ist die Spalte ganz links orange und die letzte Markenreihe ist am unteren Ende durch eine dünne gelbe Linie gekennzeichnet.

  In der obenstehenden Abbildung gibt es zwei Marken für die Länge der Beschränkung.

Beschränkungen sind auch in der Timeline des Medien-Bereichs hellrot gekennzeichnet, siehe folgende Abbildung.

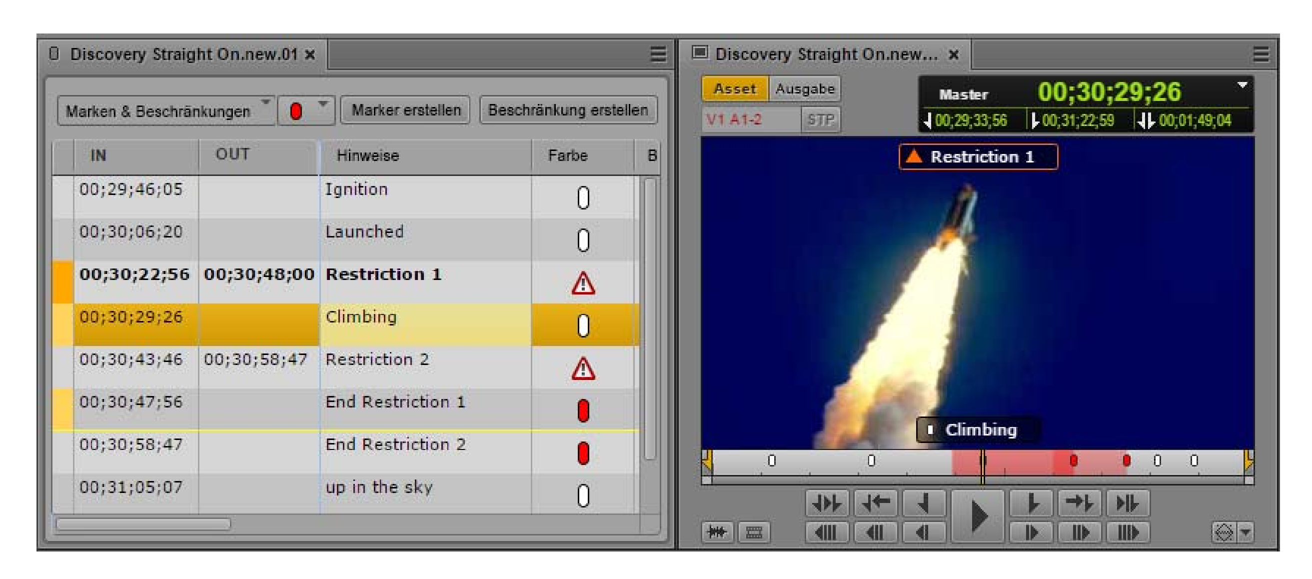


Es können Beschränkungen innerhalb von Beschränkungen erstellt werden und Beschränkungen können sich überlappen. In solchen Fällen ist die in einer anderen Beschränkung enthaltene Beschränkung bzw. der sich überlappende Bereich in der Medien-Timeline durch einen dunkleren Rotton erkennbar.

Beschränkungstext wird im Medien-Viewer oben angezeigt. Vor der Beschränkung erscheint ein rotes Dreieck.

- Falls überlappende Beschränkungen vorliegen, wird der Text der ersten Beschränkung bis zum Anfang der zweiten angezeigt.
- Umschließt eine Beschränkung eine andere, wird der Text der umschließenden Beschränkung angezeigt.

In der folgenden Abbildung sehen Sie den Loggen- und den Medien-Bereich eines Clips mit dem Namen „Discovery Straight On.new.01“. Dieser Clip verfügt über Marken und zwei Beschränkungen namens „Restriction 1“ und „Restriction 2“. Diese Beschränkungen überlappen sich kurz. Der Überlappungsbereich wird in der Medien-Timeline durch einen dunkleren Rotton signalisiert. Die Positionsanzeige befindet sich auf einer Marke, die durch die erste Beschränkung umschlossen wird. Der Beschränkungstext wird oben im Viewer angezeigt und der Markentext unten.




Die folgende Abbildung zeigt denselben Master-Clip im Assets-Bereich. Ein orangefarbenes Dreieck in der Status-Spalte gibt an, dass der Clip eine Beschränkung enthält.






*Das Beschränkungssymbol in der Status-Spalte wird nur bei Master-Clips mit Beschränkung angezeigt, nicht für Subclips oder Sequenzen.*

Dieses Symbol erscheint auch in der DRM-Spalte, wenn diese zur Anzeige ausgewählt ist.

### Anforderungen

Zum Erstellen und Ändern von Beschränkungen muss das Interplay Production Konto eines MediaCentral UX Benutzers mit den folgenden Berechtigungen konfiguriert sein:

- Can create restrictions
- Can modify restrictions

Falls ein Benutzer nicht über diese Berechtigungen verfügt, ist die „Beschränkung erstellen“-Schaltfläche nicht hervorgehoben und die QuickInfo gibt an, dass der Benutzer nicht über die Berechtigungen zum Erstellen von Beschränkungen verfügt.

Zum Löschen von Beschränkungen muss das Interplay Production Konto mit der folgenden Berechtigung konfiguriert sein:

- Can modify restrictions

Die Berechtigungen werden von einem Interplay Production Administrator in Interplay Administrator in der Ansicht für Instinct- bzw. Assist-Benutzereinstellungen festgelegt. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch *Interplay | Engine and Interplay | Archive Engine Administration Guide* oder in der Interplay | Production Hilfe.

### Hinzufügen und Bearbeiten von Text

Die Eingabe von Text in der Hinweise-Spalte ist optional. Beschränkungstext können Sie entweder sofort eingeben oder Sie können eine leere Beschränkung erstellen und den Text später hinzufügen.

Wenn Sie einen Beschränkung ohne Text hinzufügen, wird die Beschränkung automatisch gespeichert. Wenn Sie eine Beschränkung mit Text hinzufügen, wird diese automatisch gespeichert. Der Text wird gespeichert, wenn Sie die Beschränkung manuell speichern oder wenn Sie die Beschränkung durch Drücken von Strg + Eingabe verlassen (also den Bearbeitungsmodus verlassen).

### Master-Clips und Subclips

Beschränkungen können Master- oder Subclips hinzugefügt werden. Master- und Subclips sind verknüpft. Wenn in einem Master-Clip Beschränkungen hinzugefügt oder geändert werden, werden sie entsprechend auch im zugehörigen Subclip hinzugefügt oder geändert. Umgekehrt werden auch Beschränkungen im Master-Clip hinzugefügt oder geändert, wenn sie in einem Subclip hinzugefügt oder geändert werden.

## Gruppenclips

Sie können Beschränkungen für einen Master-Clip anzeigen und bearbeiten, der Teil einer Clipgruppe ist. In einer Spalte namens „Perspektive“ wird der Name des Master-Clips für jede Marke bzw. jede Beschränkung angezeigt. In der folgenden Abbildung sehen Sie eine Darstellung. Darin sind zwei Beschränkungen auf zwei unterschiedlichen Masterclips zu sehen.




Einem Master-Clip können Sie neue Beschränkungen hinzufügen oder bestehende bearbeiten, indem Sie den Master-Clip als aktive Perspektive auswählen (entweder Einzelperspektiven-Ansicht oder Multicam-Ansicht). Master- und Gruppenclips sind verknüpft. Wenn in einem Master-Clip Beschränkungen hinzugefügt oder geändert werden, werden sie entsprechend auch im Gruppenclip hinzugefügt oder geändert.

Einem Gruppenclip selbst können Sie keine Beschränkung hinzufügen.

Für einen als aktive Perspektive ausgewählten Master-Clip werden Beschränkungen im Medien-Viewer sowohl im Asset-Modus als auch im Ausgabe-Modus angezeigt.

Sie arbeiten mit Marken auf die gleiche Weise wie mit Beschränkungen. Weitere Informationen finden Sie unter „Marken und Beschränkungen für Gruppenclips“ auf Seite 272.

### Sequenzen

Wenn Sie einen Master- oder Subclip mit einer Beschränkung in einer Sequenz verwenden, wird die Beschränkung in die Sequenz übernommen. Die Informationen im Quellclip bleiben mit dem Clip in der Sequenz verknüpft. Wenn also im Quellclip eine Änderung an einer Beschränkung vorgenommen wird, wird die Information auch in der Sequenz geändert.

Befindet sich der Medien-Bereich im Ausgabe-Modus, werden Beschränkungen in der Sequenz im Loggen-Bereich-Bereich angezeigt, gemeinsam mit den in der Sequenz enthaltenen Marken. Die Beschränkung wird weiterhin angezeigt, wenn Sie beim Trimmen einen Teil des beschränkten Bereichs entfernen, und zwar solange, bis kein Teil mit Beschränkung mehr vorhanden ist.

Beschränkungen können nicht auf der Sequenzebene bearbeitet werden. Sie können auch nicht direkt in einer Sequenz eingefügt werden. Die „Beschränkung erstellen“-Schaltfläche ist dort nicht aktiv.

Wenn Sie eine nicht unterstützte Sequenz öffnen, beispielsweise eine in Media Composer bearbeitete, wird oben im Viewer eine Meldung mit folgendem Inhalt angezeigt: „Diese Sequenz enthält beschränkte Clips“. Die zugehörigen Marken werden im Loggen-Bereich angezeigt, Beschränkungen jedoch nicht.

## Hinzufügen, Speichern und Löschen von Beschränkungen

Wenn Ihr Interplay Production Konto mit den entsprechenden Berechtigungen konfiguriert ist (siehe „Funktionsweise von Beschränkungen in MediaCentral | UX“ auf Seite 314), können Sie in MediaCentral UX Beschränkungen hinzufügen, ändern, speichern und löschen.

**So fügen Sie einem Master- oder Subclip Beschränkungen hinzu:**

1. Laden Sie den Master- oder Subclip im Medien-Bereich.

   Wenn Sie einem Subclip eine Beschränkung hinzufügen, wird sie auch dem Master-Quellclip hinzugefügt.

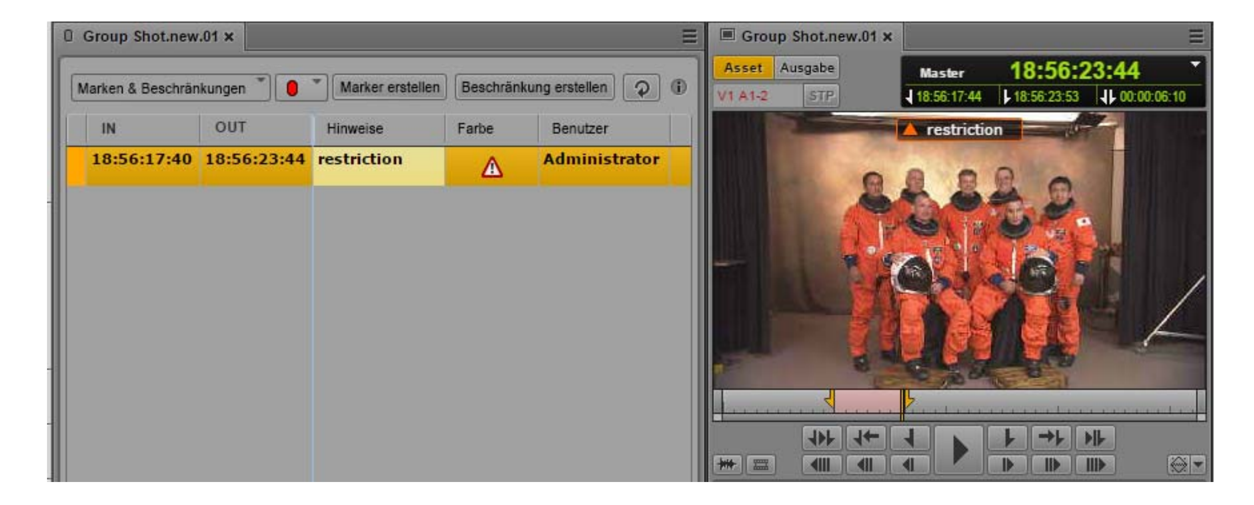
2. Setzen Sie zum Kennzeichnen der Region, der Sie eine Beschränkung hinzufügen möchten, eine Start- und Endmarke.

3. Klicken Sie auf die „Beschränkung erstellen“-Schaltfläche.

   Für die Beschränkung werden im Loggen-Bereich eine Start- und eine Endmarke gesetzt und die Beschränkung wird automatisch gespeichert. Der Cursor ist im Hinweise-Bereich platziert, sodass Sie sofort Beschränkungstext hinzufügen können, wenn sich die Hinweise-Spalte direkt rechts neben der OUT-Spalte befindet.

4. (Optional) Geben Sie Text für die Beschränkung in der Hinweise-Spalte ein und drücken Sie Strg + Eingabe.

In der folgenden Abbildung ist eine Beschränkung dargestellt, die durch Setzen von Start- und Endmarken erstellt wurde und den Namen „restriction“ trägt.




**So aktivieren Sie den Bearbeitungsmodus und bearbeiten Beschränkungstext:**

- Doppelklicken Sie auf das Hinweise-Feld.



*Bearbeitungsmodus ist jener Zustand, in dem der Cursor im Hinweise-Feld steht und Sie Text eingeben können.*



*Der Anfang und das Ende einer Beschränkung können nicht bearbeitet werden. Um die Anfangs- oder Endmarke zu bearbeiten, müssen Sie die Beschränkung löschen und neu erstellen.*

**Zum Speichern von Beschränkungstext haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche. Der Text wird gespeichert und Sie verlassen den Bearbeitungsmodus.
- Drücken Sie Strg + S. Der Text wird gespeichert und Sie bleiben im Bearbeitungsmodus.
- Drücken Sie Strg + Eingabe, um den Bearbeitungsmodus zu verlassen.
- Benutzen Sie die Maus, um eine andere Beschränkung oder eine andere Marke auszuwählen.
- Fügen Sie eine neue Beschränkung oder Marke hinzu.

**Zum Löschen einer Beschränkung wählen Sie die Beschränkung aus und wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:**

- Drücken Sie die Entf-Taste (Windows) bzw. Rückschritt-Taste (Mac) oder fn+Rückschritt (MacBook).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Löschen“.

# Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text

Zum Ausschneiden sowie zum Kopieren von Text in die Zwischenablage oder zum Einfügen aus der Zwischenablage stehen Ihnen die Standardtastenkombinationen zur Verfügung. Diese können Sie auch für das Kopieren von Text aus externen Quellen, beispielsweise Dokumenten oder Webseiten, und dem Einfügen dieses Texts in Markenhinweise benutzen. Der Text wird ohne Formatierung eingefügt.

Umgekehrt können Sie auch Markentext kopieren und in eine externe Quelle, etwa die Windows-Anwendung „Editor“, einfügen. Wenn Sie im Story-Layout an einer Story arbeiten, können Sie Text in den Script Editor kopieren und einfügen. Weiterhin können Sie ganze Marken (Timecode und Text) kopieren und einfügen. Wenn Sie eine ganze Marke in ein Dokument einfügen, enthält der eingefügte Text den Clipnamen und die Framerate.

**So schneiden Sie Text aus:**

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + X.

**So kopieren Sie Text:**

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + C.

**So kopieren Sie Marken:**

- Wählen Sie eine oder mehrere Marken aus und drücken Sie Strg + C. Um mehrere aufeinanderfolgende Marken auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste. Zum Auswählen mehrerer nicht aufeinanderfolgender Marken klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste.

**So fügen Sie Text ein:**

- Drücken Sie Strg + V.

Eine vollständige Liste von Tastenkombinationen finden Sie unter „Loggen-Bereich (Interplay | Production) Tastenkombinationen“ auf Seite 517.

# Navigation über Marken im Log-Layout

Zur Navigation über Marken in Clips oder Sequenzen können Sie die Maus oder die Tastatur benutzen. Eine in der Timeline ausgewählte Marke ist auch im Loggen-Bereich ausgewählt. Wenn Sie eine Marke im Loggen-Bereich auswählen, ist dieselbe Marke auch in der Timeline ausgewählt und im Medien-Viewer wird das entsprechende Bild angezeigt.

**Zum Springen zur vorherigen Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach oben.
- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach links, wenn sich der Fokus im Medien-Bereich befindet.

**Zum Springen zur nächsten Marke haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach unten.
- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach rechts, wenn sich der Fokus im Medien-Bereich befindet.



*Im Story-Layout navigieren Sie über Umschalt + Pfeiltaste nach links und Umschalt + Pfeiltaste nach rechts zwischen Marken.*

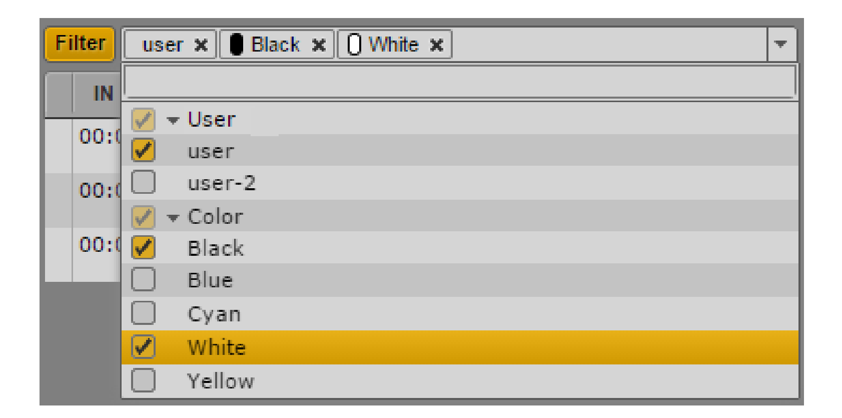
# Filtern der Markenliste

Sie können die Filterfunktion verwenden, um nur Marken anzuzeigen, die von bestimmten Benutzern erstellt wurden oder durch eine bestimmte Farbe gekennzeichnet sind.

Das Filtern gilt nicht für Beschränkungen.

**So filtern Sie die Markenliste:**

1. Klicken Sie in der Liste der Filterkriterien auf den Pfeil nach unten.




2. Wählen Sie die gewünschten Kriterien aus. Sie können aus den verfügbaren Benutzern oder Farben auswählen. Diese Liste wird durch die Marken im geladenen Asset festgelegt.

   Die Kriterien werden als Schaltflächen in der Liste der Filterkriterien angezeigt, die Filter-Schaltfläche wird orange und die Liste wird gefiltert.

   Nach Festlegen der Kriterien können Sie die Filterung deaktivieren, indem Sie auf die Filter-Schaltfläche klicken, sodass sie grau wird. Um die Filterung wieder zu aktivieren, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, damit sie orange wird.

**Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um ein Kriterium zu entfernen:**

- Klicken Sie auf das x auf der Kriteriumschaltfläche.
- Klicken Sie in der Liste der Filterkriterien auf den Pfeil nach unten und heben Sie die Auswahl des Kriteriums auf.

  Die Liste wird anhand der neuen Kriterien gefiltert.

# Exportieren von Marken

Der Export von Markenlisten ist in folgenden Formaten möglich:

- Nur-Text-Datei (.txt) mit einer Auflistung des Timecodes und Texts für jede Marke
- Text mit Tabstopptrennzeichen (.txt) zum Import in Media Composer und andere Avid Editing-Anwendungen; weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zur Avid Editing-Anwendung
- durch Trennzeichen getrennte Datei (.csv) zum Öffnen als Microsoft Excel-Tabelle
- XML-Datei zur Nutzung in anderen Anwendungen

Sie können ganze Marken (Timecode und Text) in die System-Zwischenablage kopieren und in einer andere Anwendung einfügen. Außerdem können Sie Markentext kopieren und einfügen.

**So exportieren Sie Marken als Datei:**

1. Laden Sie einen Clip oder eine Sequenz, der bzw. die Marken enthält, im Medien-Viewer.
2. Klicken Sie auf die „Exportieren“-Schaltfläche.

   Das Export-Dialogfeld wird geöffnet.




3. Wählen Sie den gewünschten Dateityp für den Export: Nur Text, Media Composer-Text, CSV oder XML.

4. Geben Sie den Dateinamen ein. Die Dateierweiterung muss nicht angegeben werden.
5. Klicken Sie auf „Download“.

   Die Datei wird in Ihrem standardmäßigen Download-Ordner gespeichert.

   Das Dialogfeld merkt sich das von Ihnen gewählte Format. Beim nächsten Öffnen des Dialogfelds ist dieses Format bereits automatisch ausgewählt.

**So kopieren Sie einen oder mehrere Marken als Text in die Zwischenablage:**

- Wählen Sie eine oder mehrere Marken aus und drücken Sie Strg + C.

  Zum Auswählen mehrerer Marken können Sie die Maus oder die Tastatur benutzen:

  – Wählen Sie eine Marke aus und drücken Sie Umschalt + Pfeiltaste nach oben oder Umschalt + Pfeiltaste nach unten, um einen Bereich auszuwählen.

  – Wählen Sie eine Marke aus und klicken Sie dann zum Auswählen eines Bereichs bei gedrückter Umschalt-Taste. Oder klicken Sie zum Auswählen mehrerer nicht nebeneinander liegender Marken bei gedrückter Strg-Taste.

  Mit Hilfe von Strg + V fügen Sie Timecode und Text in ein anderes Dokument oder eine andere Anwendung ein.

**So kopieren Sie Markentext in die Zwischenablage:**

1. Doppelklicken Sie auf das Hinweise-Feld der Marke, deren Text Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie den Text, den Sie kopieren möchten, aus.

   Mit Hilfe von Strg + V fügen Sie den Text in ein anderes Dokument oder eine andere Anwendung ein.

# Eingeben von Markentext in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links

Markentext kann in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links (beispielsweise Arabisch oder Hebräisch) eingegeben, angezeigt und bearbeitet werden. MediaCentral UX erkennt Zeichen von Rechts-nach-links-Sprachen. Wenn mehr als 50 % des gesamten Markentexts eines Assets aus Rechts-nach-links-Zeichen besteht, wird die Textausrichtung in der Hinweise-Spalte nach einem der folgenden Schritte auf rechts-nach-links umgestellt:

- Klicken Sie in der Symbolleiste des Loggen-Bereichs auf die Aktualisieren-Schaltfläche
- Laden Sie das Asset im Assets-Bereich erneut

Der Text aller Marken in einem einzelnen Asset wird jetzt gleich ausgerichtet.

Zum Ändern der Textrichtung können Sie auch eine der folgenden Tastenkombinationen benutzen:

- Ctrl + Shift + D (Windows)
- Befehl + Umschalt + D (Mac)

Die Textrichtung für alle Marken in einem einzelnen Asset bleibt gleich, solange sich nicht das Ausmaß des Markentexts ändert oder die Richtung manuell umgestellt wird. Wenn Sie beim ersten eingegebenen Markentext rechts-nach-links verwenden, beginnt die nächste Marke ebenfalls mit dieser Richtung, sofern nicht über 50 % des Texts aus Links-nach-rechts-Zeichen besteht oder Sie die Richtung manuell ändern.

Rechts-nach-links-Text kann kopiert und eingefügt werden. Wenn Sie Text in die erste Marke eines Assets kopieren, müssen Sie zum Ändern der Textrichtung eine Tastenkombination verwenden. Bei der nächsten Marke wird dann rechts-nach-links verwendet.

Markentext kann exportiert werden, wobei die Textrichtung rechts-nach-links beibehalten wird.



*Overlay-Text im Medien-Viewer wird ausschließlich links-nach-rechts angezeigt.*

**So ändern Sie die Textrichtung für alle Marken manuell:**

▶ Drücken Sie Strg + Umschalt + D.

Ist die Textrichtung links-nach-rechts, wird sie mit Hilfe der Tastenkombination auf rechts-nach-links umgestellt. Ist die Textrichtung rechts-nach-links, wird sie mit Hilfe der Tastenkombination auf links-nach-rechts umgestellt.

# Unicode-Unterstützung bei Markentext

MediaCentral UX 1.2 und höher unterstützt die Eingabe und Darstellung von Unicode-Zeichen beim Erstellen von Markentext. Dadurch werden alle Zeichen, die Sie in MediaCentral UX für Markentext verwenden, in den folgenden Programmen korrekt dargestellt:

- MediaCentral UX
- Interplay Assist
- Avid Instinct
- Interplay Access

In Media Composer, Symphony und NewsCutter werden Unicode-Zeichen nur angezeigt, wenn Sie im Betriebssystem dasselbe Gebietsschema einstellen wie im System, auf dem der Text erstellt wurde.

MediaCentral UX zeigt alle Zeichen für Markentext, der in anderen Programmen erstellt wurde, korrekt an.



*In einer Interplay Production Arbeitsgruppe müssen alle Clients und Anwendungen außer MediaCentral UX dasselbe Gebietsschema benutzen (entweder Englisch oder ein anderes).*

# Erstellen von Subclips

Sie können einen Subclip aus einem im Medien-Bereich geladenen Clip erstellen und ihn in einem bestehenden Ordner der Interplay Production Datenbank speichern. Sie können deb Subclip durch Drag & Drop erstellen oder mithilfe eines Dialogfelds.

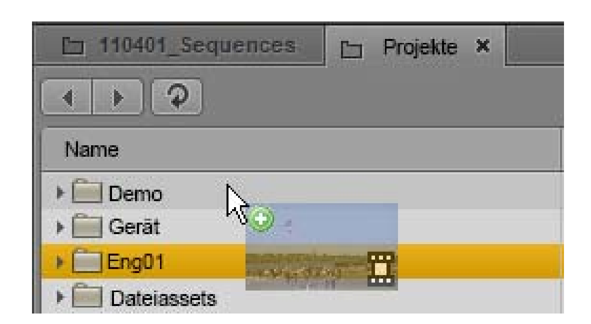
Nach Erstellen eines Subclips verbleibt der ursprüngliche Clip im Medien-Viewer. Das ist hilfreich, wenn Sie von einem Master-Clip mehrere Subclips erstellen möchten. Ein neu erstellter Subclip wird automatisch im Assets-Bereich ausgewählt. Doppelklicken Sie auf einen Subclip, um ihn im Medien-Viewer zu laden.



*Das Erstellen von Subclips aus Sequenzen wird derzeit nicht unterstützt. Sie können einen Subclip aus einem Subclip erstellen.*

**So erstellen Sie einen Subclip per Drag & Drop:**

1. Setzen Sie eine Start- und eine Endmarke in einem Clip, der im Asset-Modus geladen ist.
2. Zeigen Sie im Assets-Bereich den Ordner an, in dem Sie den Subclip speichern möchten.
3. Klicken Sie an eine beliebige Stelle im Medien-Viewer und ziehen Sie das Vorschaubild vom Medien-Bereich in den Ordner oder in die Zeile im Assets-Bereich, die den Ordner enthält.




Benutzen Sie den Mauszeiger, um den Zielort genau anzusteuern. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Ordner bewegen, wird der Ordner geöffnet. Ist im Assets-Bereich bereits ein Ordner offen, ziehen Sie das Vorschaubild an eine beliebige Stelle des Assets-Bereichs (mit Ausnahme von Unterordnern), um es dem Ordner hinzuzufügen. Durch ein grünes Plus-Zeichen werden gültige Speicherorte für den Subclip gekennzeichnet.



*Sie können zudem im Medien-Bereich im Asset-Modus auf die Bereichsmenü-Schaltfläche klicken und „Subclip erstellen" auswählen. Das „Ordner für Subclip auswählen"-Dialogfeld ermöglicht Ihnen das Festlegen eines Ordners für den Subclip.*

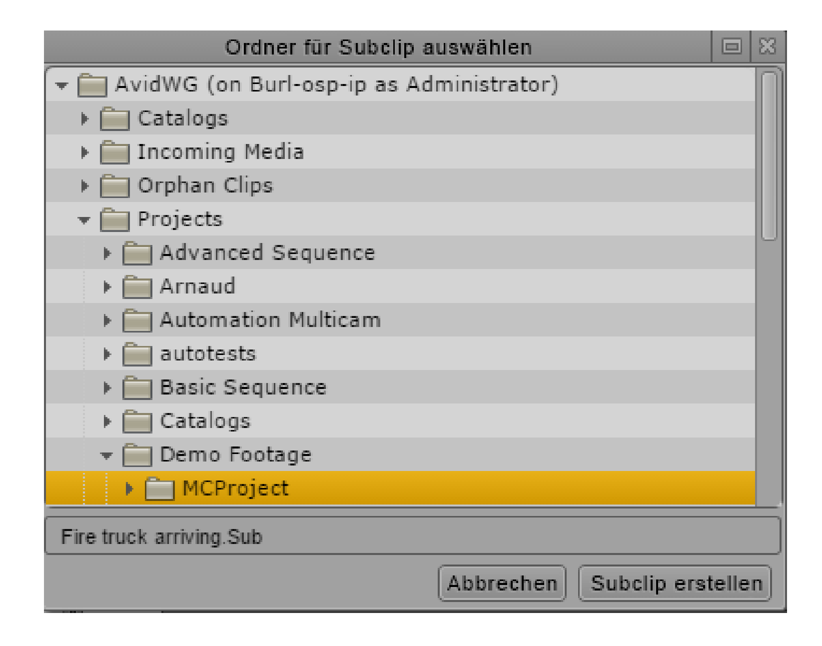
Der Subclip wird der Datenbank hinzugefügt und dem Clipnamen wird die Erweiterung „.Sub" hinzugefügt. Bei weiteren Subclips aus demselben Master-Clip wird die Zahl in der Erweiterung erhöht, z. B „.Sub.01", „Sub.02" und so weiter.

4. (Optional) Zum Umbenennen der Sequenz führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie den Subclip im Assets-Ordner aus, klicken Sie auf den Namen des Clips und geben Sie den neuen Namen ein.
   - Wählen Sie den Subclip im Assets-Ordner aus, drücken Sie F2 (Windows) bzw. die Eingabetaste (Mac) und geben Sie den neuen Namen ein.

**So erstellen Sie einen Subclip mithilfe eines Dialogfelds:**

1. Setzen Sie eine Start- und eine Endmarke in einem Clip, der im Asset-Modus geladen ist.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Medien-Bereichs und wählen Sie „Subclip erstellen".
   - Drücken Sie die S-Taste, wobei sich der Fokus im Medien-Bereich befinden muss.

   Das „Ordner für Subclip auswählen"-Dialogfeld wird geöffnet.



Der Subclip wird der Datenbank hinzugefügt und dem Clipnamen wird die Erweiterung „.Sub.01“ hinzugefügt. Bei weiteren Subclips aus demselben Clip wird die Zahl in der Erweiterung erhöht, z. B „.Sub.02“.

3. Wählen Sie den Ordner oder Unterordner aus, in dem Sie den Subclip speichern möchten. Standardmäßig wird der Ordner mit dem Masterclip ausgewählt.
4. Ein Standardname wird angegeben, mit der Erweiterung „.Sub“. Bei weiteren Subclips aus demselben Masterclip wird die Zahl in der Erweiterung erhöht, z. B „.Sub.01“, „Sub.02“ und so weiter. Benennen Sie den Clip bei Bedarf um.
5. Klicken Sie auf „Subclip erstellen“.

   Der Subclip wird der Datenbank hinzugefügt.

# 11 Loggen von Interplay | MAM Assets

In den folgenden Hauptabschnitten werden Funktionen im Zusammenhang mit dem Loggen von Interplay MAM Assets beschrieben.


- Funktionsweise von Schichten
- Loggen-Übersicht (Interplay | MAM Assets)
- Der Loggen-Bereich (Interplay | MAM)
- Funktionsweise von Segmentierungsprinzipien
- Sperren von Schichten
- Arbeiten mit Segmenten
- Navigieren über Segmente
- Annotieren von Textfeldern
- Annotieren mithilfe von Tags
- Definieren von Merge-Regeln für Segmente mit Annotationen
- Exportieren von Schichten


Eine Auflistung der Tastenkombinationen für das Loggen finden Sie in diesem Abschnitt:


- „Loggen-Bereich (Interplay | MAM) Tastenkombinationen“ auf Seite 520


## Funktionsweise von Schichten

Das Loggen von Interplay MAM Assets basiert auf verschiedenen Grundlagen. Die wichtigste ist die *Schichtenbildung*. Die Schichtenbildung ermöglicht Annotationen von Videoobjektteilen entlang der Timeline bei jedem von einem In- und Out-Timecode definierten Segment. Diese Annotationen sind mit Interplay Production Marken zu vergleichen, mit dem Unterschied, dass Interplay Production Marken mit einem Einzelbild und Interplay MAM Annotationen mit einer Bildsequenz assoziiert sind.

Dabei unterscheidet sich die Bedeutung der Annotationen möglicherweise voneinander. Beispiel: Sie können Schlüsselwörter, die sich auf einen bestimmten Teil des Materials beziehen, den in einer Szene sichtbaren Speicherort oder die Rechtesituation eines bestimmten Segments angeben. Um die verschiedenen Annotationsarten auseinander zu halten, können Sie in Interplay MAM und MediaCentral beliebig viele Annotationen oberhalb der Timeline übereinanderlagern („layern“), wobei jede Ebene eine bestimmte Annotationsart enthält. Diese Ebenen werden als *Schichten bezeichnet.*

## Schichtarten

In Interplay MAM stehen drei Schichtarten zur Verfügung, die in MediaCentral UX angezeigt und bearbeitet werden können. Diese unterscheiden sich wie folgt voneinander:

- Einfache Schichten: Einfachen Schichten wird nur eine Eigenschaft zugewiesen. Dabei kann es sich um einen beliebigen in Interplay MAM verwendete Datentyp handeln, z. B. „Text“, „Timecode“, „Datum“, „Rechteliste (Auswahlliste)“ usw.
- Strukturierte Schichten: Strukturierten Schichten können mehrere Eigenschaften zugewiesen werden.
- Schichtengruppen: In einer Schichtengruppe können mehrere Schichten kombiniert werden. Hierbei erfolgt eine synchrone Segmentierung der einzelnen Schichten. Beschränkung: Sie können keine Schichten, die überlappende Segmente zulassen, mit Schichten, die keine überlappenden Segmente zulassen, in einer Schichtgruppe kombinieren.

Welche Schichtarten und spezifischen Schichten von Interplay MAM zur Verfügung gestellt werden, hängt von der Konfigurierung vor Ort ab.

## Segmentierung

Je nach Schichttyp können Sie sequenzielle oder überlappende Segmente erstellen. Segmente können jederzeit annotiert werden.

In Interplay MAM gibt es zwei Segmentierungsmodi: lückenlose Segmentierung und Segmentierung mit Lücken. Wenn in einer Schicht keine Lücken zwischen den Segmenten zulässig sind, können in dieser Schicht keine Segmente gelöscht werden.

Die Segmente können asynchron über die verschiedenen Schichten verteilt sein, doch die Segmentierung innerhalb einer Schichtengruppe ist immer synchron. Die Segmentierung innerhalb einer Schichtengruppe kann asynchron zur Segmentierung der Schichten außerhalb der Gruppe sein. Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweise von Segmentierungsprinzipien“ auf Seite 338.

### Annotation

Annotationen sind Informationen, die einem Segment hinzugefügt werden. Welche Annotationen hinzugefügt werden können, hängt von den Typen und der Anzahl an Eigenschaften ab, die einer Schicht zugewiesen sind. In MediaCentral UX können die Segmente aller Schichten im Loggen-Bereich annotiert werden. Annotationen, die sich auf das gesamte Asset beziehen, können im Metadaten-Bereich eingegeben und bearbeitet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Bearbeiten von Metadaten“ auf Seite 71.

# Loggen-Übersicht (Interplay | MAM Assets)

Bei MediaCentral UX bezeichnet das *Loggen* von Interplay MAM Assets den Vorgang, bei dem Schichten segmentiert und Informationen hinzugefügt werden. Diese Informationen, zu denen Text und andere Eigenschaften zählen, können bei der Erstellung von Storys und der Bearbeitung von Medien als Referenz genutzt werden.

MediaCentral UX ermöglicht schnelles, flexibles Loggen. Tastenkombinationen bieten Ihnen die Möglichkeit, schnell Segmente zu erstellen und die Medienwiedergabe beim Loggen zu steuern.

### Schichten und Avid Anwendungen

Die Benutzer können Schichten und Segmente in den folgenden Avid Anwendungen anzeigen und bearbeiten:

- Interplay MAM Cataloger (Anzeigen des Schichteninhalts und Bearbeiten der Segmentierung)
- MediaCentral UX (Anzeigen des Schichteninhalts und Bearbeiten der Segmentierung)

Segmente und Annotationen, die in diesen Produkten hinzugefügt werden, können in Interplay MAM Desktop gesucht und angezeigt werden.

### Berechtigungen

Zum Bearbeiten einer Schicht muss das Interplay MAM Konto eines MediaCentral UX Benutzers mit den folgenden Berechtigungen konfiguriert sein:

| Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Strata/READ_<stratum name> | Berechtigt zum Anzeigen der Schicht. |
| Strata/WRITE_<stratum name> | Berechtigt zum Bearbeiten der Schicht. Zum Bearbeiten von Schichten aus einer Schichtengruppe benötigen Sie für alle Schichten der Gruppe Schreibrechte. |

| **Einstellung** | **Beschreibung** |
| --- | --- |
| Stratum/WRITE_RULE_<expression> | Berechtigt zum Bearbeiten der Schicht, wenn eine der im Ausdruck definierten Bedingungen auf Benutzer zutrifft, die kein allgemeines Recht zum Bearbeiten dieser Schicht haben. |

Die Eigenschaften, die einer Schicht zugewiesen sind, können zusätzlich durch separate Lese-/ Schreibrechte eingeschränkt werden.

Falls ein Benutzer nicht über mindestens eine der in obiger Tabelle aufgeführten Berechtigungen verfügt, sind die Steuerelemente zum Erstellen von Segmenten oder Bearbeiten von Eigenschaften nicht im Loggen-Bereich hervorgehoben. Eine QuickInfo gibt an, dass der Benutzer nicht über die Berechtigungen zum Bearbeiten von Schichten verfügt.

Interplay MAM Administratoren definieren Ausdrücke und legen Berechtigungen auf Eigenschaften-Ebene in Interplay MAM Datamodel Administrator und auf Schichten-Ebene in Interplay MAM User Manager fest. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im *Interplay | MAM Datamodel Administrator User's Guide* und im *Interplay | MAM User Manager User's Guide*.

### Konfiguration

Beim Loggen gibt es zwei Modi: „Lücken zulässig“ und „Keine Lücken zulässig“. Welcher Modus in MediaCentral UX aktiv ist, wird in Interplay MAM System Administrator konfiguriert.

Interplay MAM Administratoren können in Interplay MAM Datamodel Administrator konfigurieren, ob eine Schicht überlappende Segmente zulässt.

Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im *Interplay | MAM Datamodel Administrator User's Guide, im Interplay | MAM System Administrator User's Guide* und in der *Interplay | MAM Configuration Settings Reference*.

### Tastenkombinationen

Beim Loggen von Interplay MAM Assets arbeiten Sie mit dem Loggen-Bereich und dem Medien-Bereich. Diese Bereiche sind synchron: Wenn Sie ein Segment im Loggen-Bereich auswählen, ist dasselbe Segment auch in der Medien-Timeline ausgewählt und im Medien-Viewer wird das Startbild des Segments angezeigt. Ebenso ist ein in der Medien-Timeline ausgewähltes Segment auch im Loggen-Bereich ausgewählt.

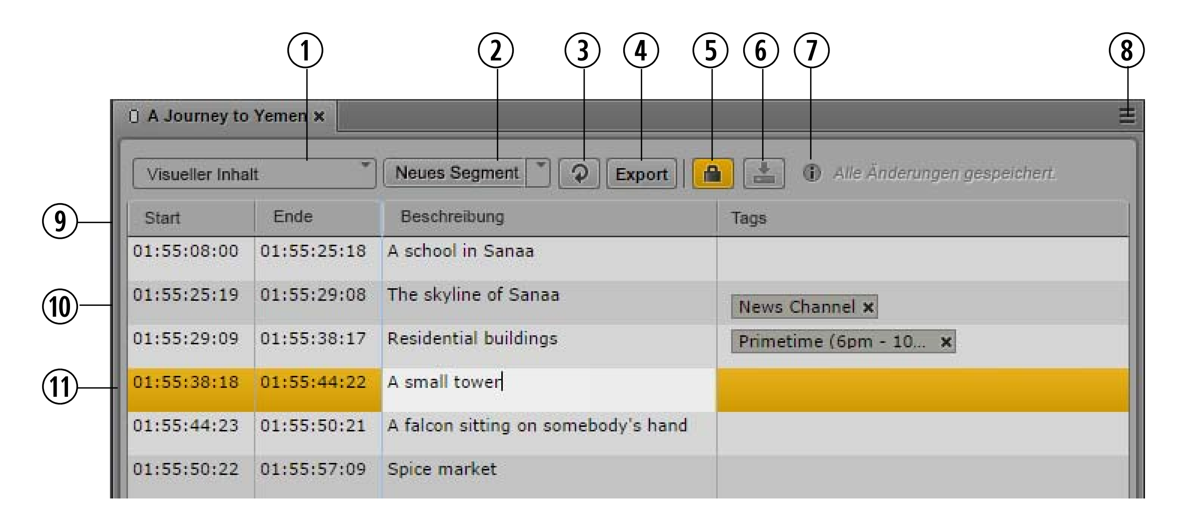
Die meisten Funktionen beim Loggen und der Wiedergabesteuerung können mittels Tastenkombinationen ausgeführt werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Medien-Bereich“ auf Seite 514 und „Loggen-Bereich (Interplay | MAM) Tastenkombinationen“ auf Seite 520.

# Der Loggen-Bereich (Interplay | MAM)

Im *Loggen-Bereich* stehen Ihnen verschiedene Steuerelemente für das Loggen von Interplay Production Assets oder Interplay MAM Assets zur Verfügung. Das Layout des Loggen-Bereichs wird automatisch an das von Ihnen geöffnete Asset angepasst:

- Wenn Sie ein Asset in einer Interplay Production Datenbank öffnen, können Sie Marken und Beschränkungen erstellen, anzeigen und bearbeiten. Siehe „Loggen von Interplay | Production Assets und Erstellen von Subclips“ auf Seite 300.
- Wenn Sie ein Asset in einer Interplay MAM Datenbank öffnen, können Sie Segmente und Annotationen erstellen, anzeigen und bearbeiten.

Die folgende Abbildung zeigt eine Abfolge von Segmenten für ein Interplay MAM Asset im Loggen-Bereich. Anzeigen und Steuerelemente sind in der nachstehenden Tabelle beschrieben.




| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Schichtenliste | Enthält die zum Bearbeiten konfigurierten Schichten und Schichtengruppen. Der Name der ausgewählten Schicht oder Schichtengruppe wird in der eingeklappten Liste angezeigt. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 2 | Steuerung für neue Segmente | Wird angezeigt, wenn die Loggen-Konfiguration Lücken zulässt, und bei Schichten, die überlappende Segmente zulassen. Erstellt ein neues Segment mit einer der folgenden Optionen:<br>• IN und OUT: Setzt die In- und Out-Marken an den von Ihnen in der Medien-Timeline definierten Positionen.<br>• Playhead-Position: Legt die In-Marke an der aktuellen Playhead-Position fest, definiert jedoch keine Out-Marke.<br>Sie sehen die ausgewählte Methode, wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Steuerung für neue Segmente fahren. Siehe „Erstellen von Segmenten (Lücken zulässig)“ auf Seite 346.<br> |
| 3 | Aktualisieren-Schaltfläche | Aktualisiert die Anzeige der Segmente, die für die ausgewählte Schicht gespeichert wurden. Diese Steuerung ist besonders dann hilfreich, wenn Sie zu einer Schicht wechseln, die gerade von einem anderen Benutzer bearbeitet wird, der Segmente zu demselben Clip hinzufügt.<br>Wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet, können Sie zum Aktualisieren der Anzeige auch F5 drücken. |
| 4 | Exportieren-Schaltfläche | Stellt Optionen für den Export von Informationen zu Schichten bereit. Siehe „Exportieren von Schichten“ auf Seite 366. |
| 5 | Sperren-Schaltfläche | Sperrt und entsperrt die ausgewählte Schicht und zeigt an, ob die Schicht bereits zur Bearbeitung gesperrt ist. Siehe „Sperren von Schichten“ auf Seite 343.<br>• Grau: Mithilfe der Sperren-Schaltfläche können Sie manuell eine Sperre festlegen. Wenn die Schicht bereits gesperrt ist, z. B. weil ein anderer Benutzer gerade daran arbeitet, wird eine QuickInfo angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche klicken.<br>• Orange: Die Schicht wird gerade von Ihnen bearbeitet und ist für andere Benutzer gesperrt. Sobald Sie mit dem Bearbeiten einer Schicht beginnen, ist diese gesperrt und die Sperren-Schaltfläche wird orange. Mithilfe der Sperren-Schaltfläche können Sie die Schicht manuell entsperren. Die Sperre wird automatisch aufgehoben, wenn Sie eine andere Schicht auswählen oder den Loggen-Bereich schließen. |
| 6 | Speichern-Schaltfläche | Speichert alle Änderungen, ohne die Schicht zu entsperren. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 7 | Info-Symbol und Statusmeldung | Liefert Informationen über den Bearbeitungsstatus:<br>• Zeigt den Namen der ausgewählten Schicht, wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Info-Symbol fahren.<br>• Zeigt Meldungen an, wenn eine gewählte Bearbeitungsoption nicht angewendet werden kann, z. B. wenn ein überlappendes Segment nicht zulässig ist.<br>• Gibt Aufschluss über den Speicherzustand von Änderungen in einem Segment. Die Meldungen lauten: „Nicht gespeicherte Änderungen“, „Speichern“ und „Alle Änderungen gespeichert“. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 8 | Bereichsmenü-Schaltfläche | Das Bereichsmenü des Loggen-Bereichs enthält folgende Optionen.<br>• Rückgängig – macht Segmentvorgänge rückgängig.<br>• Wiederholen – wiederholt Segmentvorgänge.<br>• Spalten hinzufügen oder entfernen – zeigt Spalten im Segmentlistenausschnitt an oder blendet sie aus.<br>• An aktueller Playhead-Position teilen – teilt das aktuelle Segment in zwei nebeneinander liegende Segmente. Der im Medienbereich gewählte Timecode wird als In-Marke des neuen Segments festgelegt. Die Annotation des Original-Segments wird in das neue Segment übertragen. Siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 351.<br>• Merge mit nächstem – führt ein ausgewähltes Segment mit dem in der Timeline rechts daneben liegenden zusammen. Auch Lücken zwischen den Segmenten werden zusammengeführt. Siehe „Zusammenführen von Segmenten“ auf Seite 352.<br>• Löschen (nur im „keine Lücken zulässig“-Modus) – löscht das ausgewählte Segment, sodass eine Lücke in der Timeline entsteht. Siehe „Löschen von Segmenten“ auf Seite 352.<br>• 'In' festlegen – legt den Timecode der aktuellen Position in der Medien-Timeline als die neue In-Marke für das ausgewählte Segment fest. Im „Lücken nicht zulässig“-Modus lässt sich dadurch die Größe nebeneinander liegender Segmente verändern, indem die Out-Marke des vorangehenden Segments automatisch verschoben wird. Siehe dazu „Ändern der Größe von Segmenten („Lücken zulässig“-Modus)“ auf Seite 348, „Ändern der Größe von Segmenten („Keine Lücken zulässig“-Modus)“ auf Seite 348 und „Ändern der Größe von überlappenden Segmenten“ auf Seite 349.<br>• 'Out' festlegen – legt den Timecode der aktuellen Position in der Medien-Timeline als die neue Out-Marke für das ausgewählte Segment fest. Im „Lücken nicht zulässig“-Modus lässt sich dadurch die Größe nebeneinander liegender Segmente verändern, indem die Out-Marke des darauffolgenden Segments automatisch verschoben wird.<br>• Merge-Regeln – hiermit können Sie festlegen, was beim Zusammenführen von Segmenten mit Annotationen geschehen soll. Siehe „Definieren von Merge-Regeln für Segmente mit Annotationen“ auf Seite 365.<br>• Hilfe – blendet die Hilfe ein, in der die Steuerelemente des Loggen-Bereichs beschrieben sind. Von diesem Thema aus erreichen Sie das gesamte Hilfesystem zu MediaCentral UX. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 9 | Spalten der Segmentliste | Im Loggen-Bereich werden die folgenden Spalten angezeigt:<br>• Start – zeigt den Start-Timecode des Segments an.<br>• Ende – zeigt den End-Timecode des Segments an.<br>• Text (in Abbildung „Kommentar“) – zeigt den mit dem Segment assoziierten Text. Für jede der ausgewählten Schicht oder Schichtengruppe zugewiesene Eigenschaft vom Typ „Text“ wird eine separate Spalte angezeigt.<br>Diesen Text können Sie ausschneiden, kopieren und einfügen. Siehe „Annotieren von Textfeldern“ auf Seite 355.<br>• Tags – zeigt andere dem Segment hinzugefügte Eigenschaften (nicht vom Typ „Text“) an. Siehe „Annotieren mithilfe von Tags“ auf Seite 357.<br>Start und Ende werden standardmäßig für alle Schichten angezeigt, Text und Tags werden entsprechend der Konfiguration der Schicht angezeigt. Im Menü des Loggen-Bereichs können Sie über die Funktion „Spalten hinzufügen oder entfernen“ konfigurieren, welche Spalten angezeigt werden. |
| 10 | Nicht ausgewähltes Segment | Grau gibt an, dass das Segment nicht ausgewählt ist. |
| 11 | Ausgewähltes Segment im Bearbeitungsmodus | Ausgewählte Segmente sind orange. Wenn Sie den Text eines Segments bearbeiten, ist das Textfeld weiß. |

**So schließen Sie den Loggen-Bereich:**

- Klicken Sie auf das X der Registerkarte des Bereichs.

**So öffnen Sie den Loggen-Bereich:**

- Wählen Sie „Bereiche > Loggen“.

**So fügen Sie Spalten in der Segmentliste hinzu oder entfernen sie:**

1. Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Loggen-Bereichs auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen“.

   Das „Spalten hinzufügen oder entfernen“-Fenster wird geöffnet.

2. Wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus bzw. heben Sie bei Spalten, die Sie nicht anzeigen möchten, die Auswahl auf.

3. Zum Speichern Ihrer Einstellungen klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oder auf eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

# Funktionsweise von Segmentierungsprinzipien

In Interplay MAM wird ein gesamter Videoclip als ein Segment behandelt. Ein Segment kann jede beliebige Größe haben, von einem Bild bis zu allen Bildern eines Videos. Sie können Segmente in allen verfügbaren Schichten erstellen.

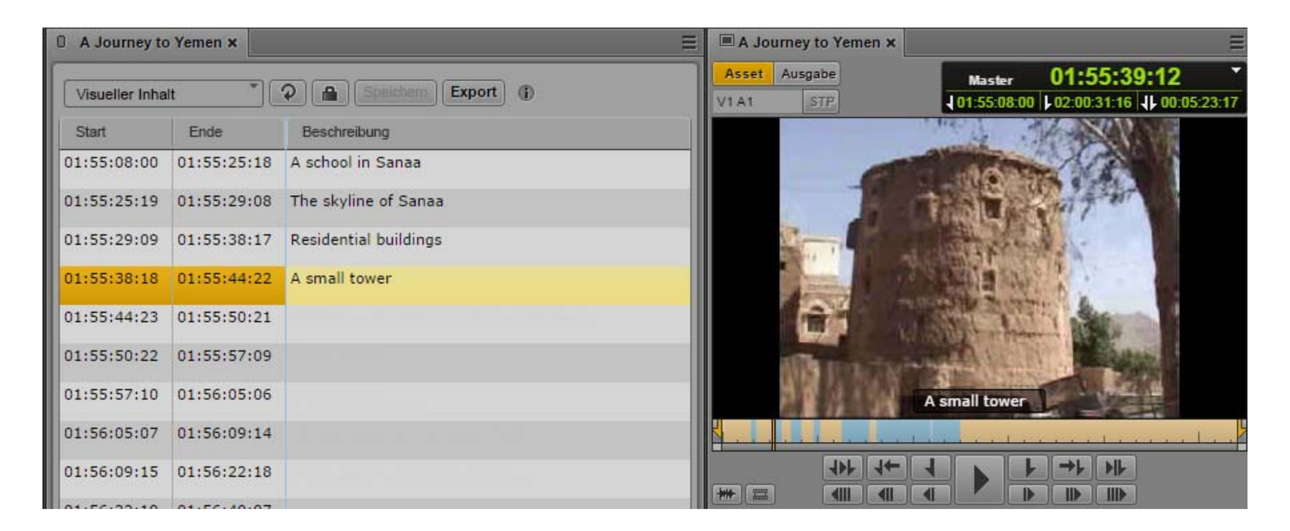
In Interplay MAM kann für alle Schichtarten eingestellt werden, ob Lücken zwischen Segmenten zulässig sind. Standardmäßig sind keine Lücken zulässig. Segmente können in einer Schicht erstellt und bearbeitet, aber nicht gelöscht werden. Wenn keine Lücken zulässig sind, erfolgt stets eine *bildgenaue* Segmentierung, d. h. die Out-Marke und die In-Marke nebeneinander liegender Segmente sind immer nebeneinander liegende Bilder des Videoclips. Wenn die Standardeinstellung geändert wurde und Lücken zwischen Segmenten zulässig sind, können Sie entscheiden, ob Lücken vorhanden sein sollen.

## Segmentierung – „Keine Lücken zulässig"

Wenn keine Lücken zulässig sind, können Sie Segmente erstellen, die Größe ändern und Segmente zusammenführen. Segmente können nicht aus einer Schicht gelöscht werden.

- Segmente erstellen: Da keine Lücken zwischen den Segmenten zulässig sind, können Sie Segmente nur über die Funktion „Teilen" erstellen. Teilen Sie zunächst die gesamte Schicht in zwei Segmente. Anschließend können Sie eines dieser Segmente erneut in zwei Segmente teilen usw. Siehe „Erstellen von Segmenten (keine Lücken zulässig)" auf Seite 344.
- Größe ändern: Sie können die Größe nebeneinander liegender Segmente ändern, indem Sie die Segmentgrenze (Out- und In-Marke) zwischen den Segmenten nach links oder rechts verschieben. Siehe „Ändern der Größe von Segmenten („Keine Lücken zulässig"-Modus)" auf Seite 348.
- Segmente zusammenführen: Sie können nebeneinander liegende Segmente zusammenführen, indem Sie die Segmentgrenze (Out- und In-Marke) zwischen den Segmenten mithilfe der Merge-Funktion entfernen. Siehe „Zusammenführen von Segmenten" auf Seite 352.

Der „Keine Lücken zulässig“-Modus wird auf der Benutzeroberfläche mit den folgenden Elementen dargestellt: Der Loggen-Bereich zeigt keine Steuerung für neue Segmente an und die Timeline im Medien-Bereich zeigt nur abwechselnd orangefarbene und blaue Segmente an.

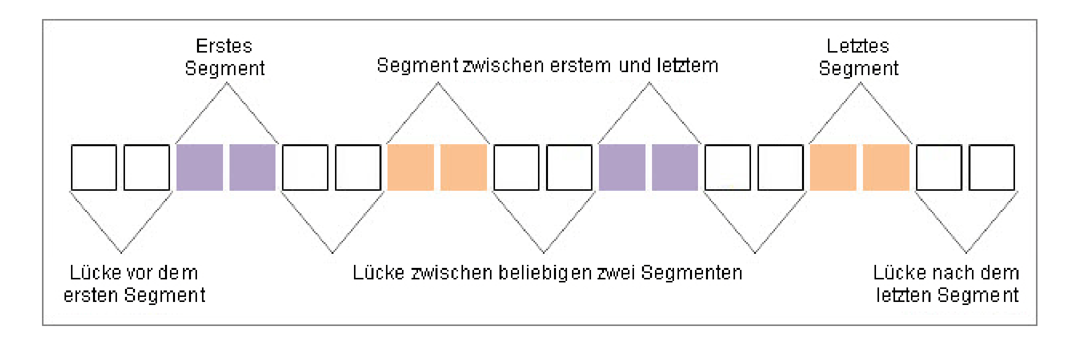



## Segmentierung – „Lücken zulässig“

In Interplay MAM sind standardmäßig keine Lücken zwischen Segmenten zulässig. Die Out-Marke und die In-Marke nebeneinander liegender Segmente sind immer nebeneinander liegende Bilder.

Wenn die Einstellung geändert wird und Lücken zwischen Segmenten zulässig sind, können Schichten zwar dennoch so segmentiert werden, als ob keine Lücken zulässig wären, aber es ist dann auch möglich, Segmente mit Lücken dazwischen zu erstellen.

Beim Segmentieren in einer Schicht kann sich vor dem ersten bzw. nach dem letzten Segment oder zwischen zwei beliebigen Segmenten nach dem ersten oder vor dem letzten Segment eine Lücke befinden (siehe Abbildung):

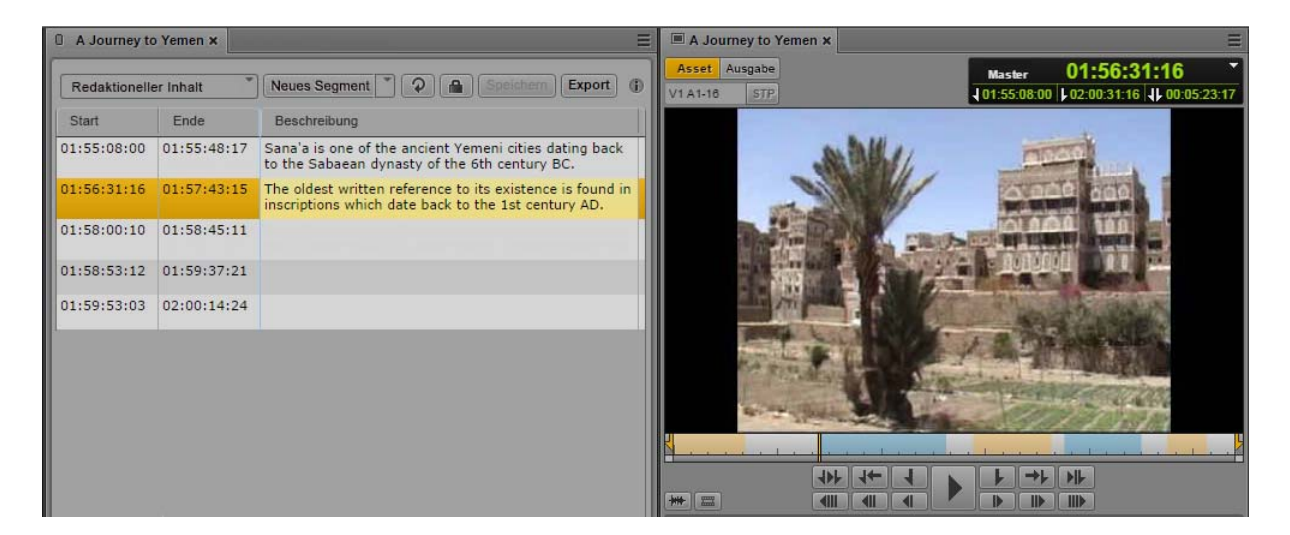


Anstelle einer Lücke am Anfang oder Ende kann auch ein Segment stehen.

Im Loggen-Bereich sind die folgenden Segmentierungsfunktionen verfügbar, wenn Lücken zulässig sind. Diese können auf einfache und strukturierte Schichten angewendet werden:

- Segmente erstellen: Mithilfe der Steuerung für neue Segmente können Sie ein neues Segment erstellen. Siehe „Erstellen von Segmenten (Lücken zulässig)“ auf Seite 346.
- Größe ändern: Mithilfe der Funktion „'In' festlegen“ können Sie den Start eines Segments nach links oder rechts verschieben. Die Out-Marke des vorherigen Segments wird dadurch nicht verändert. Mithilfe der Funktion „'Out' festlegen“ können Sie das Ende eines Segments nach links oder rechts verschieben. Die In-Marke des darauffolgenden Segments wird dadurch nicht verändert. Siehe „Ändern der Größe von Segmenten („Lücken zulässig“-Modus)“ auf Seite 348.
- Segmente teilen: Mithilfe der Funktion „Teilen“ können Sie zwei nebeneinander liegende Segmente erstellen. Siehe „Teilen von Segmenten“ auf Seite 351.
- Segmente zusammenführen: Mithilfe der Funktion „Merge“ können Sie ein ausgewähltes Segment mit dem rechts daneben liegenden Segment verbinden. Lücken zwischen den Segmenten werden in das zusammengeführte Segment integriert. Siehe „Zusammenführen von Segmenten“ auf Seite 352.
- Segmente löschen: Mithilfe der Funktion „Löschen“ können Sie eine Lücke zwischen nebeneinander liegenden Segmenten erstellen oder die Größe von Lücken rechts, links oder beidseitig des gewählten Segments verändern. Siehe „Löschen von Segmenten“ auf Seite 352.

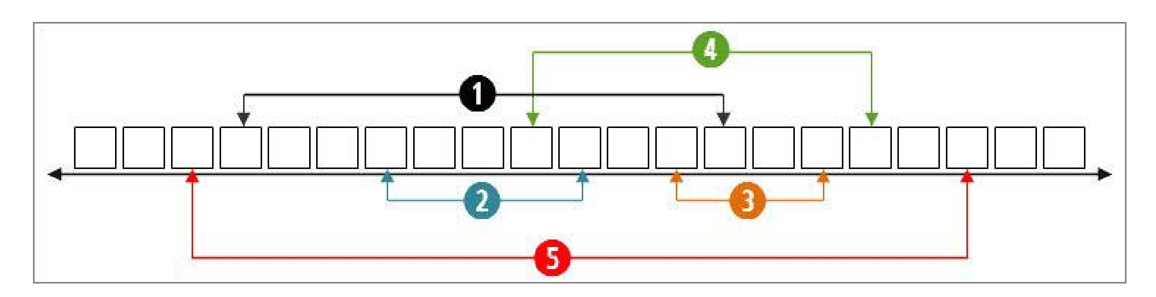
Der „Lücken zulässig“-Modus wird auf der Benutzeroberfläche mit den folgenden Elementen dargestellt: Der Loggen-Bereich enthält eine Steuerung für neue Segmente und die Timeline im Medien-Bereich zeigt hellgraue Bereiche zwischen den orangefarbenen und blauen Segmenten an.



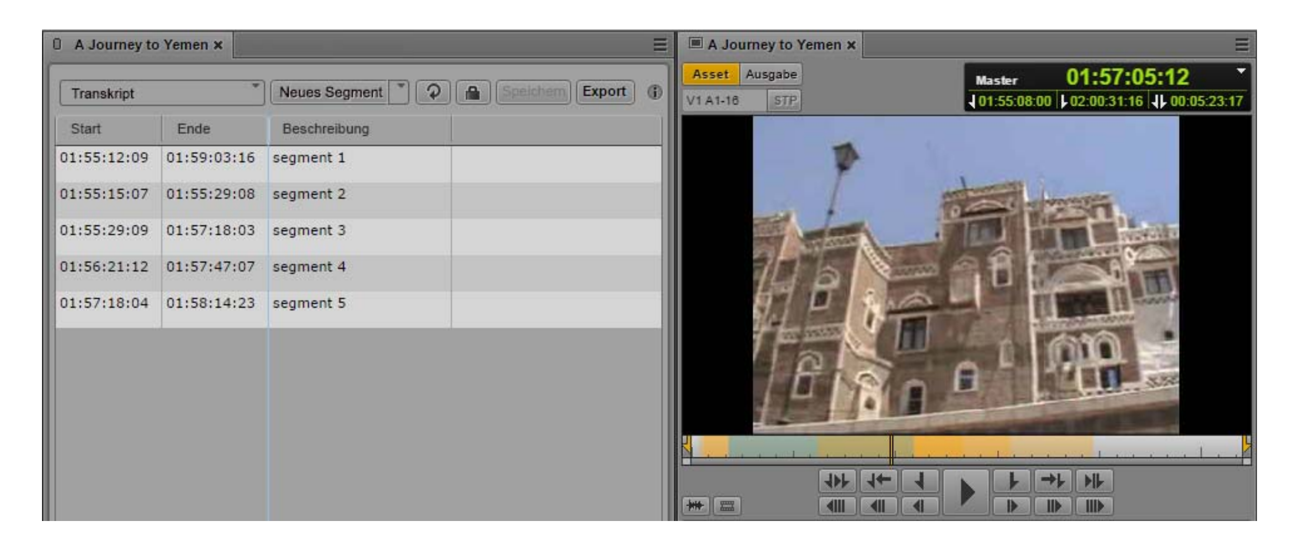
## Überlappende Segmentierung

Unabhängig vom „Lücken zulässig“- und „Keine Lücken zulässig“-Modus kann jede Schicht einzeln so konfiguriert werden, dass „überlappende Segmente“ (Segmente, die ein oder mehrere Bilder in einer Schicht gemeinsam haben) zulässig sind. Wenn eine solche Schicht im Loggen-Bereich ausgewählt ist, sind Lücken automatisch zulässig, d. h. die Einstellung „überlappende Segmente“ überschreibt den Konfigurationsmodus „Keine Lücken zulässig“. In einer Schicht, in der überlappende Segmente zulässig sind, können Sie eine beliebige Segmentsequenz erstellen: Dabei können die Segmente nebeneinander liegen, Lücken enthalten oder sich überlappen. Diese verschiedenen Sequenzen können in beliebigen Videoabschnitten oder im gesamten Video kombiniert werden.

Im Diagramm ist ein Abschnitt mit fünf überlappenden Segmenten dargestellt, die mindestens ein Bild gemeinsam haben. Nur bei den Segmenten 2 und 3 ist keine Überlappung vorhanden. Bei getrennter Betrachtung liegen diese Segmente nicht nebeneinander, da eine Lücke dazwischen ist.



Die folgende Abbildung zeigt fünf überlappende Segmente im Loggen-Bereich und in der Medien-Timeline. Die Timeline im Medien-Bereich zeigt abwechselnd orangefarbene und blaue Abschnitte an, die für die einzelnen Segmente der ausgewählten Schicht stehen. Überlappende Segmente werden durch einen dunkleren Ton ihrer jeweiligen Farbe dargestellt.




## Segmentierung in Schichtengruppen

Im Loggen-Bereich erfolgt die Segmentierung in Schichtengruppen so wie in einzelnen Schichten. Über die Schichtenauswahlliste können Sie Schichtengruppen auswählen, jedoch keine einzelnen Schichten der Gruppe. Beispiel: Sie haben eine Schichtengruppe, Stratagroup_Demo, mit zwei Schichten, SG_Subtitle und SG_Description. In diesem Fall kann in der Schichtenauswahlliste nur Stratagroup_Demo ausgewählt werden. Die Segmentierung wird auf alle Schichten der Gruppe übertragen.

Im Medien-Bereich können Sie nur eine einzelne Schicht zur Anzeige in der Medien-Timeline auswählen. Im Beispiel können nur die Schichten SG_Subtitle und SG_Description ausgewählt werden, Stratagroup_Demo jedoch nicht. Es reicht aus, eine Schicht anzuzeigen, da die Segmentierung für alle Schichten der Gruppe synchronisiert wird.

# Sperren von Schichten

Beim Loggen eines Interplay MAM Assets wird die Schicht gesperrt, damit andere Benutzer sie nicht gleichzeitig bearbeiten können. Dies geschieht automatisch, wenn Sie mit der Bearbeitung der Schicht beginnen. Mithilfe der Sperren-Schaltfläche können Sie manuell eine Sperre festlegen, bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen.

Wenn ein anderer Benutzer die Schicht öffnet, solange sie gesperrt ist, und auf die Sperren-Schaltfläche klickt oder versucht, die Schicht zu bearbeiten, wird folgende QuickInfo angezeigt: „Sperren nicht möglich. Die Schicht ist von Benutzer <name> gesperrt.“

Die Sperre wird erst aufgehoben, wenn Sie eine der folgenden Aktionen durchführen:

- eine andere Schicht auswählen
- ein anderes Asset im Loggen-Bereich laden
- den Loggen-Bereich schließen
- sich in MediaCentral UX abmelden.

**So sperren Sie eine Schicht manuell:**

▶ Klicken Sie auf die Sperren-Schaltfläche.




Wenn die Schicht gesperrt wird, ändert die Sperren-Schaltfläche ihre Farbe zu Orange.




Mithilfe der Sperren-Schaltfläche können Sie die Schicht manuell entsperren. Wenn Sie eine Bearbeitung vornehmen, wird die Schicht automatisch wieder gesperrt.

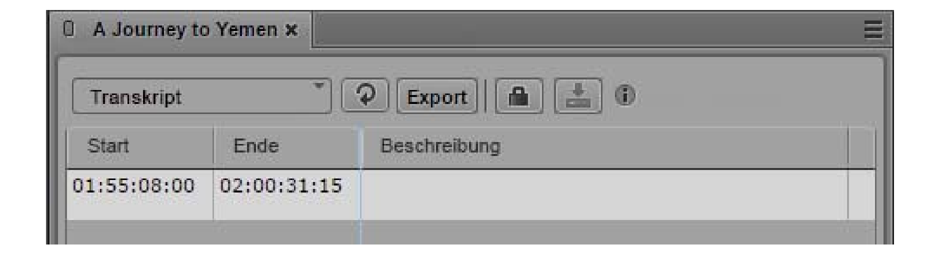
# Arbeiten mit Segmenten

Das Segmentieren von Schichten und das Bearbeiten der Segmentierung sind die Hauptfunktionen beim Loggen von Assets im Loggen-Bereich. In den folgenden Themen sind Informationen zum Erstellen und Bearbeiten von Segmenten enthalten:


- „Erstellen von Segmenten (keine Lücken zulässig)“ auf Seite 344
- „Erstellen von Segmenten (Lücken zulässig)“ auf Seite 346
- „Ändern der Größe von Segmenten („Keine Lücken zulässig“-Modus)“ auf Seite 348
- „Ändern der Größe von Segmenten („Lücken zulässig“-Modus)“ auf Seite 348
- „Ändern der Größe von überlappenden Segmenten“ auf Seite 349
- „Teilen von Segmenten“ auf Seite 351
- „Zusammenführen von Segmenten“ auf Seite 352
- „Löschen von Segmenten“ auf Seite 352
- „Segmentieren während der Einspielung“ auf Seite 353


## Erstellen von Segmenten (keine Lücken zulässig)

Da im „Keine Lücken zulässig“-Modus Segmente nur ganz am Anfang geteilt werden können, wird beim erstmaligen Bearbeiten einer Schicht ein virtuelles Segment erstellt, das die gesamte Schicht umfasst.

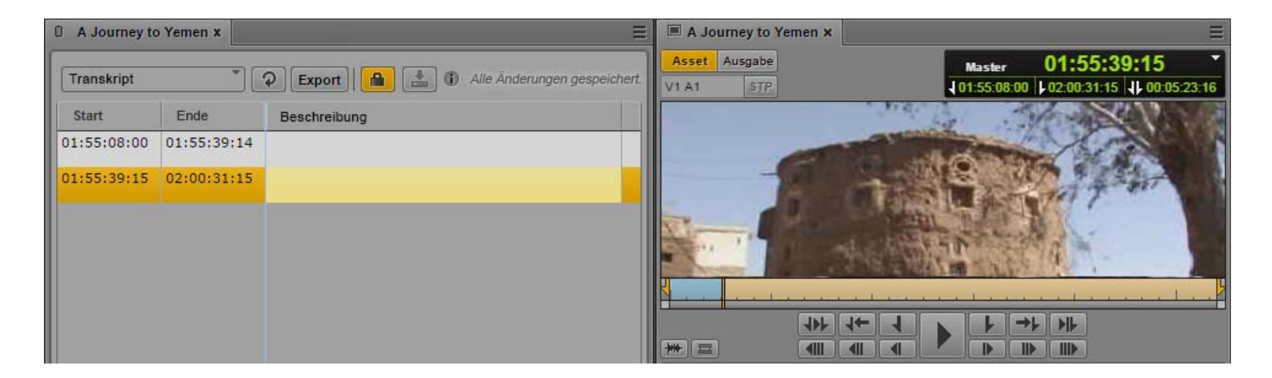



**So erstellen Sie Segmente:**

1. Laden Sie ein Asset im Loggen- und Medien-Bereich.
2. Wählen Sie im Loggen-Bereich die zu segmentierende Schicht aus.
3. Wählen Sie im Medien-Bereich dieselbe Schicht zur Anzeige in der Medien-Timeline aus.
4. Navigieren Sie mithilfe der Transport-Steuerelemente des Medien-Bereichs durch das Video und halten Sie es an der gewünschten Stelle an.

5. Um durch Teilen des virtuellen Segments neue Segmente zu erstellen, führen Sie im Loggen-Bereich eine der folgenden Aktionen durch:
   - Wählen Sie im Bereichsmenü die Option „An aktueller Playhead-Position teilen“ aus.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „An aktueller Playhead-Position teilen“ aus.
   - Drücken Sie Strg + E, wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet.

   Die Schicht wird gesperrt. Das virtuelle Segment wird in zwei Segmente geteilt. Das aktuelle Bild wird als In-Marke des zweiten Segments verwendet und die Out-Marke des ersten Segments wird um ein Bild nach vorne verschoben. In der Segmentliste wird das zweite Segment ausgewählt.



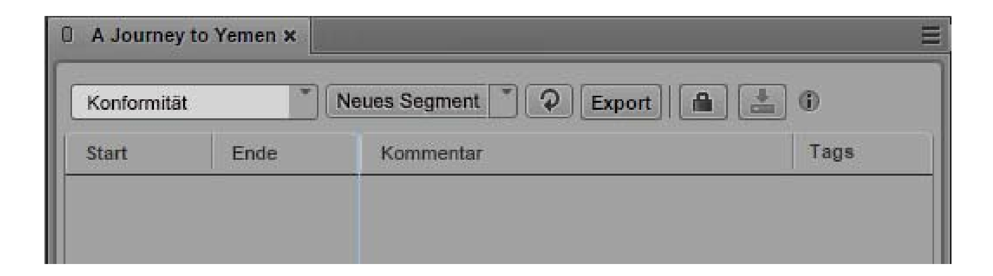



*Aktuell muss das Asset neu geladen werden, damit ein neues Segment auf der Medien-Timeline angezeigt wird.*

6. (Option) Annotieren Sie das Segment. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Annotieren von Textfeldern“ auf Seite 355 und „Annotieren mithilfe von Tags“ auf Seite 357.
7. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um mithilfe der Teilen-Funktion neue Segmente zu erstellen.

# Erstellen von Segmenten (Lücken zulässig)

Im Modus „Lücken zulässig“ können Sie In- und Out-Marken für neue Segmente definieren. Daher ist zum Teilen kein virtuelles Segment erforderlich, wenn Sie eine Schicht das erste Mal im „Lücken zulässig“-Modus segmentieren.

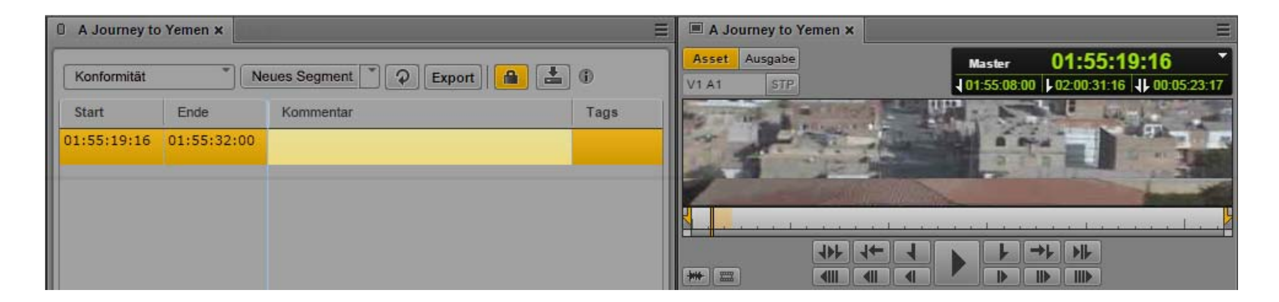



Wenn Sie Segmente in einer Schicht erstellen, bei der überlappende Segmente zulässig sind, stehen automatisch alle „Lücken zulässig“-Optionen zur Verfügung. Darüber hinaus können Sie neue Segmente in bereits existierenden erstellen.

**So erstellen Sie Segmente:**

1. Laden Sie ein Asset im Loggen- und Medien-Bereich.
2. Wählen Sie im Loggen-Bereich die zu segmentierende Schicht aus.
3. Wählen Sie im Medien-Bereich dieselbe Schicht zur Anzeige in der Medien-Timeline aus.
4. Navigieren Sie mithilfe der Transport-Steuerelemente des Medien-Bereichs durch das Video und legen Sie In- und Out-Marken für den Anfang und das Ende der zu erstellenden Segmente fest.
5. Um ein neues Segment mit diesen In- und Out-Marken zu erstellen, führen Sie im Loggen-Bereich eine der folgenden Aktionen durch:
   - Drücken Sie die Tab-Taste.
   - Drücken Sie Strg + M.
   - Wählen Sie in der Steuerung für neue Segmente den In- und Out-Modus und klicken Sie auf die Steuerung.

Die Schicht wird gesperrt. Ein Segment wird mit den gewählten In- und Out-Marken erstellt und im Loggen-Bereich in der Segmentliste angezeigt.






*Aktuell muss das Asset neu geladen werden, damit ein neues Segment auf der Medien-Timeline angezeigt wird.*

6. (Option) Annotieren Sie das Segment. Weitere Informationen dazu finden Sie unter „Annotieren von Textfeldern“ auf Seite 355 und „Annotieren mithilfe von Tags“ auf Seite 357.
7. Navigieren Sie im Medien-Bereich durch das Asset bis zu der Stelle, an der ein neues Segment beginnen soll.
8. Sie haben folgende Möglichkeiten, um ein Segment an der aktuellen Playhead-Position zu erstellen:
   - Drücken Sie Strg + Umschalt + M.
   - Wählen Sie in der Steuerung für neue Segmente Playhead-Position und klicken Sie auf die Steuerung.

   Ein Segment wird mit der gewählten In-Marke und ohne Out-Marke erstellt und im Loggen-Bereich in der Segmentliste angezeigt.
9. (Option) Annotieren Sie das Segment.
10. Navigieren Sie zum Schließen des geöffneten Segments durch das Asset im Medien-Bereich bis zu der Stelle, an der das Segment geschlossen werden soll, und führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:
    - Drücken Sie Strg + Alt + M.

      Die Out-Marke für das Segment wird auf das aktuelle Bild festgelegt.
    - Drücken Sie Strg + Umschalt + M oder klicken Sie auf die Steuerung für neue Segmente („Playhead-Position“-Modus).

      Die Out-Marke für das Segment wird auf ein Bild vor dem aktuellen Bild festgelegt. Ein neues Segment wird mit der In-Marke beim aktuellen Bild erstellt.

## Ändern der Größe von Segmenten („Keine Lücken zulässig“-Modus)

Bei der Bearbeitung im „Keine Lücken zulässig“-Modus lässt sich die In- und Out-Marke nur innerhalb des ausgewählten Segments verschieben. Beschränkung: Die In-Marke des ersten und die Out-Marke des letzten Segments können nicht verschoben werden.

**So ändern Sie die Segmentgröße:**

1. Laden Sie ein Asset im Loggen- und Medien-Bereich.
2. Wählen Sie im Loggen-Bereich die Schicht aus, in der Sie die Größe von Segmenten ändern möchten.
3. Wählen Sie im Medien-Bereich dieselbe Schicht zur Anzeige in der Medien-Timeline aus.
4. Wählen Sie das Segment aus, dessen Größe Sie ändern möchten.

   Das Segment wird im Loggen-Bereich hervorgehoben. Im Medien-Bereich wird die Positionsanzeige auf das erste Bild im Segment festgelegt.
5. Legen Sie die Positionsanzeige innerhalb des Segments fest.
6. Führen Sie im Loggen-Bereich einen der folgenden Schritte durch:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Segment und wählen Sie „'In' festlegen“ oder klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „'In' festlegen“.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Segment und wählen Sie „'Out' festlegen“ oder klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „'Out' festlegen“.

   Die In- oder Out-Marke des Segments wird an die aktuelle Position verschoben. Wenn Sie die In-Marke verschieben, wird die Out-Marke des vorherigen Segments ebenfalls verschoben. Wenn Sie die Out-Marke verschieben, wird die In-Marke des darauffolgenden Segments ebenfalls verschoben.

## Ändern der Größe von Segmenten („Lücken zulässig“-Modus)

Wenn Sie die Größe von Segmenten im „Lücken zulässig“-Modus ändern möchten, wählen Sie im Medien-Bereich die Bilder für die neue In- und Out-Marke. Sie können das Segment in eine Lücke, aber nicht in ein anderes Segment hinein erweitern. Dies ist nur bei Schichten möglich, bei denen überlappende Segmente zulässig sind. Siehe „Ändern der Größe von überlappenden Segmenten“ auf Seite 349.

**So ändern Sie die Segmentgröße:**

1. Laden Sie ein Asset im Loggen- und Medien-Bereich.
2. Wählen Sie im Loggen-Bereich die Schicht aus, in der Sie die Größe von Segmenten ändern möchten.
3. Wählen Sie im Medien-Bereich dieselbe Schicht zur Anzeige in der Medien-Timeline aus.

4. Wählen Sie das Segment aus, dessen Größe Sie ändern möchten.

   Das Segment wird im Loggen-Bereich hervorgehoben. Im Medien-Bereich wird die Positionsanzeige auf das erste Bild im Segment festgelegt.

5. Wenn Sie die In-Marke des Segments verschieben möchten, legen Sie die Positionsanzeige entweder innerhalb des Segments oder innerhalb der Lücke vor dem Segment fest.

6. Führen Sie im Loggen-Bereich einen der folgenden Schritte durch:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Segment und wählen Sie „'In' festlegen“.
   - Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „'In' festlegen“.

   Die In-Marke des Segments wird an die aktuelle Position verschoben.

7. Wenn Sie die Out-Marke des Segments verschieben möchten, wählen Sie das Segment, dessen Größe geändert werden soll, und legen Sie die Positionsanzeige entweder innerhalb des Segments oder innerhalb der Lücke nach dem Segment fest.

8. Führen Sie im Loggen-Bereich einen der folgenden Schritte durch:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Segment und wählen Sie „'Out' festlegen“.
   - Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „'Out' festlegen“.

   Die Out-Marke des Segments wird an die aktuelle Position verschoben.

## Ändern der Größe von überlappenden Segmenten

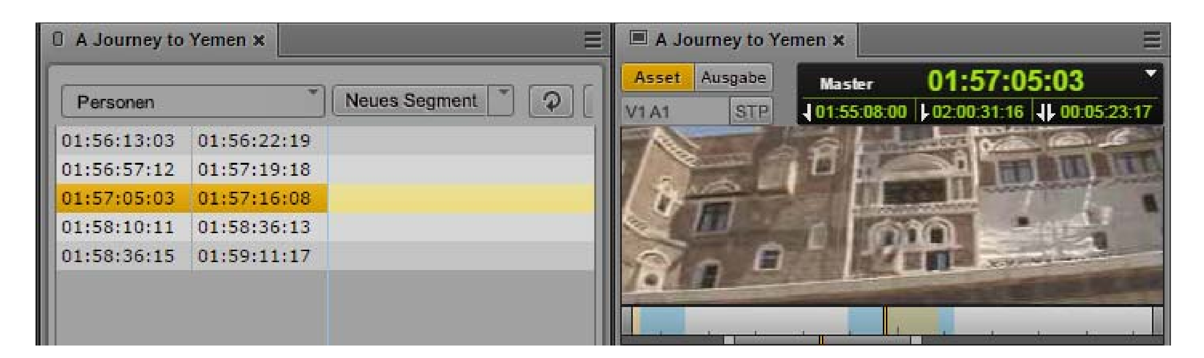
Die Größe aller überlappender Segmente kann geändert werden, indem die In- oder Out-Marke nach rechts oder links verschoben wird. Sie können Segmente nur dann in andere Segmente erweitern, wenn die entsprechende Schicht so konfiguriert ist, dass überlappende Segmente zulässig sind. Hierfür wird die Synchronisierung zwischen der Medien-Timeline und dem Loggen-Bereich teilweise deaktiviert, wie im Folgenden erläutert.

**So ändern Sie die Größe eines überlappenden Segments:**

1. Laden Sie ein Asset im Loggen- und Medien-Bereich.
2. Wählen Sie im Medien-Bereich die Schicht zur Anzeige in der Medien-Timeline aus.
3. Wählen Sie im Loggen-Bereich dieselbe Schicht aus.

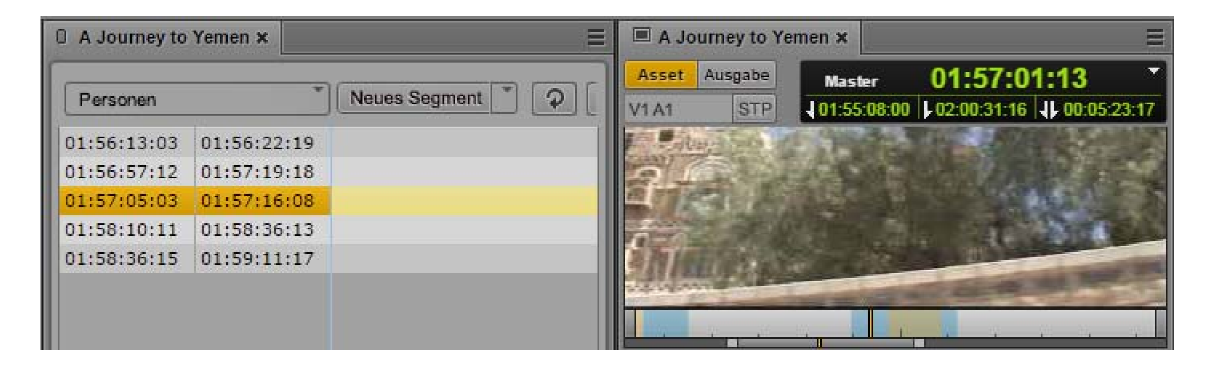
4. Wählen Sie das Segment aus, dessen Größe Sie ändern möchten.

   Das Segment wird im Loggen-Bereich hervorgehoben. Im Medien-Bereich wird die Positionsanzeige auf das erste Bild im Segment festgelegt.




5. Wenn Sie die In-Marke des Segments verschieben möchten, legen Sie die Positionsanzeige auf die gewünschte Position fest.

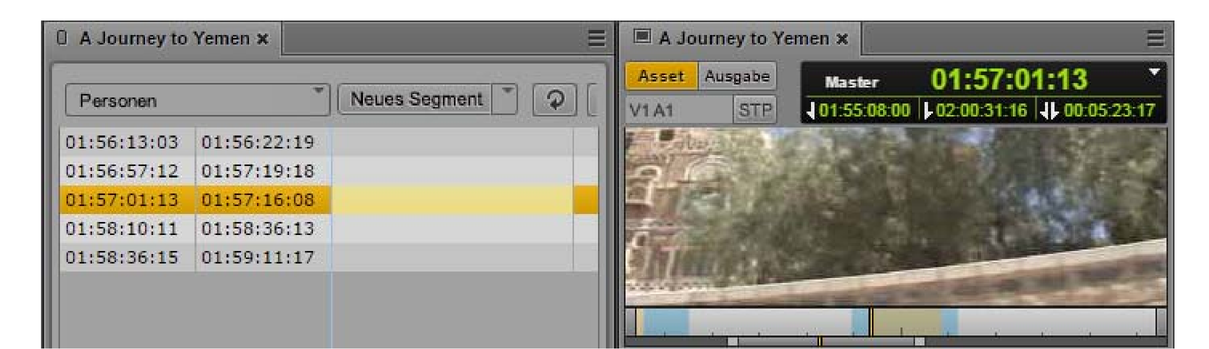
   Auch wenn in der Medien-Timeline ein weiteres Segment erreicht wird, bleibt das ursprünglich ausgewählte Segment im Loggen-Bereich ausgewählt.




6. Führen Sie im Loggen-Bereich einen der folgenden Schritte durch:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Segment und wählen Sie „'In' festlegen“.
   - Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „'In' festlegen“.

Die In-Marke des Segments wird an die aktuelle Position verschoben.




7. Wenn Sie die Out-Marke des Segments verschieben möchten, wählen Sie das Segment im Loggen-Bereich aus und setzen Sie die Positionsanzeige an die gewünschte Position im Medien-Bereich.
8. Führen Sie im Loggen-Bereich einen der folgenden Schritte durch:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Segment und wählen Sie „'Out' festlegen“.
   - Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „'Out' festlegen“.

   Die Out-Marke des Segments wird an die aktuelle Position verschoben.

## Teilen von Segmenten

Die „Segmente teilen“-Option funktioniert im „Lücken zulässig“-Modus identisch wie im „Keine Lücken zulässig“-Modus: Die Out-Marke wird für das linke Segment und die In-Marke für das rechte Segment festgelegt.

**So teilen Sie ein Segment:**

1. Laden Sie ein Asset im Loggen- und Medien-Bereich.
2. Wählen Sie im Loggen-Bereich die zu segmentierende Schicht aus.
3. Wählen Sie im Medien-Bereich dieselbe Schicht zur Anzeige in der Medien-Timeline aus.
4. Wählen Sie im Loggen-Bereich das zu teilende Segment aus.
5. Navigieren Sie durch das Segment im Medien-Bereich und wählen Sie das Bild, an dem Sie das Segment teilen möchten.
6. Führen Sie zum Festlegen der Teilung einen der folgenden Schritte durch:
   - Wählen Sie im Bereichsmenü die „An Playhead-Position teilen“-Option aus.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü die „An Playhead-Position teilen“-Option aus.

- Drücken Sie Strg + E.

Das Segment wird in zwei neue Segmente geteilt. Die frühere In-Marke bleibt die In-Marke des neuen linken Segments und die frühere Out-Marke bleibt die Out-Marke des rechten Segments. Das im Medien-Bereich gewählte Bild wird als In-Marke des neuen rechten Segments gesetzt und das Bild links neben der In-Marke wird als Out-Marke des neuen linken Segments gesetzt.

Die Annotation des Original-Segments wird in das neu erstellte Segment übertragen.

## Zusammenführen von Segmenten

Beim Zusammenführen von Segmenten wird das ausgewählte Segment immer mit dem in der Timeline rechts daneben liegenden verbunden. Die In-Marke des gewählten Segments bleibt die In-Marke des neuen linken Segments und die Out-Marke des rechten Segments bleibt die Out-Marke des neuen Segments. Wenn Sie Segmente über eine Lücke hinweg zusammenführen, wird die Lücke überschrieben und in das neue Segment integriert. Die Zusammenführung der Annotation ist in den Merge-Regeln definiert, die von Ihnen konfiguriert werden können. Siehe „Definieren von Merge-Regeln für Segmente mit Annotationen“ auf Seite 365.

**So führen Sie Segmente zusammen:**

1. Wählen Sie die Schicht aus, in der Sie Segmente zusammenführen möchten.
2. Wählen Sie das Segment, das Sie mit dem rechts daneben liegenden Segment zusammenführen möchten.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „Merge mit nächstem“.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Segment und wählen Sie „Merge mit nächstem“.

   Die Segmente werden zusammengeführt, wobei die Lücke entfernt wird.

## Löschen von Segmenten

Wenn für das Loggen der „Lücken zulässig“-Modus konfiguriert ist, kann jedes beliebige Segment in einer Schicht gelöscht werden. Das Ergebnis hängt von der Position des zu löschenden Segments ab:

- Wenn das Segment am Anfang des Videos beginnt und daneben ein anderes Segment liegt, erstellen Sie eine Lücke in der Größe des gelöschten Segments.
- Wenn das Segment am Anfang des Videos beginnt und dahinter eine Lücke ist, wird die Größe der Lücke geändert und sie beginnt beim ersten Bild des Videos.
- Wenn das Segment am Ende des Videos endet und daneben ein anderes Segment liegt, erstellen Sie eine Lücke in der Größe des gelöschten Segments.

- Wenn das Segment am Ende des Videos endet und davor eine Lücke ist, wird die Größe der Lücke geändert und sie endet beim letzten Bild des Videos.
- Wenn links und rechts neben dem Segment ein anderes Segment liegt, erstellen Sie eine Lücke zwischen den Segmenten.
- Wenn vor oder nach dem Segment eine Lücke ist, wird ihre Größe geändert.

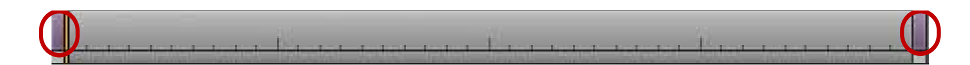
**So löschen Sie Segmente:**

▶ Wählen Sie die zu löschenden Segmente aus und führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
   – Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „Löschen“.
   – Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Segment und wählen Sie „Löschen“.
   – Drücken Sie die Entf-Taste.

## Segmentieren während der Einspielung

In MediaCentral UX ist die Wiedergabe und Bearbeitung eines Clips möglich, noch während er über ein Ingest-Gerät eingespielt wird. Dieser Vorgang wird als *Edit While Capture* (EWC) bezeichnet.

Wenn Sie einen Clip anzeigen, der aktuell im Medien-Bereich eingespielt wird, pulsieren die Enden der Medien-Timeline für die Dauer der Einspielung violett.

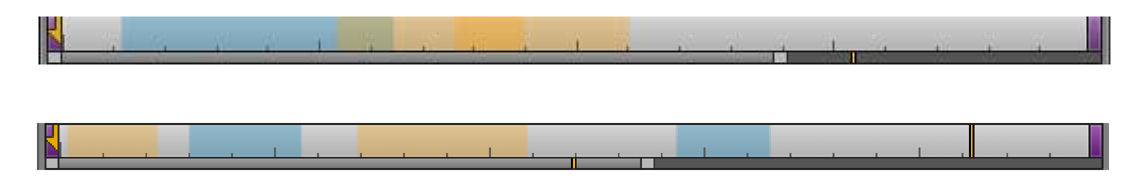


Während der Einspielung bleibt die sichtbare Region der Medien-Timeline (die Zoom-Region) konstant, um die Anzeige und Bearbeitung zu erleichtern. Je länger der Clip wird, desto kleiner wird die Zoomleiste. Mit Hilfe der Zoomleiste können Sie während der Einspielung die Zoom-Region verändern.

Sie können die Zoom-Region verkleinern und neues Material ansehen, sobald es verfügbar wird. Wenn Sie zum Beispiel die Ansicht vergrößern, um die letzten 5 Minuten eines Clips zu sehen, und dann bis nahe dem Ende wiedergeben, zeigt die sichtbare Region der Timeline während des gesamten Einspielvorgangs die letzten 5 Minuten des verfügbaren Materials an.

Sie können Clips bearbeiten, die aktuell im Loggen-Bereich eingespielt werden. Entsprechend der konfigurierten Segmentierungsmethode („Lücken zulässig“, „Keine Lücken zulässig“ und „Überlappende Segmente“) können Sie alle Funktionen anwenden, die auch für eingespielte MAM Assets verfügbar sind: Erstellen, Ändern der Größe, Zusammenführen, Teilen und Löschen von Segmenten.

Die folgenden Abbildungen sind zwei Beispiele für Segmente in der Medien-Timeline, die im Modus „Edit While Capture“ erstellt wurden: überlappende Segmente und Segmente mit Lücken.



# Navigieren über Segmente

Zur Navigation anhand der Segmentgrenzen in Clips können Sie die Maus oder die Tastatur benutzen.

- Wenn Sie ein Segment im Loggen-Bereich auswählen, ist dasselbe Segment auch in der Medien-Timeline ausgewählt und im Medien-Viewer wird das Startbild des Segments angezeigt.
- Ein in der Medien-Timeline ausgewähltes Segment ist auch im Loggen-Bereich ausgewählt. Hinweis: Diese Synchronisierung gilt nicht für Schichten, bei denen „überlappende Segmente“ zulässig ist.
- Wenn Segmente in einer Schicht mehrere Eigenschaftenfelder enthalten, können Sie auch durch diese navigieren.

**Um zum vorherigen Segment zu springen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach oben.
- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach links, wenn sich der Fokus im Medien-Bereich befindet.

**Um zum nächsten Segment zu springen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach unten.
- Drücken Sie Umschalt + Pfeil nach rechts, wenn sich der Fokus im Medien-Bereich befindet.

**Um zur nächsten Eigenschaft zu springen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Wenn sich der Fokus im Loggen-Bereich befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach links oder rechts.

# Annotieren von Textfeldern

Beim Bearbeiten von Textfeldern eines Segments sind die meisten gängigen Textbearbeitungsfunktionen verfügbar, z. B. Text an einer bestimmten Stelle einfügen, Text zum Überschreiben markieren, Kopieren und Einfügen, Löschen usw.

Zum Ausschneiden sowie zum Kopieren von Text in die Zwischenablage oder zum Einfügen aus der Zwischenablage stehen Ihnen die Standardtastenkombinationen zur Verfügung. Diese können Sie auch zum Kopieren von Text aus externen Quellen, beispielsweise Dokumenten oder Webseiten, und zum Einfügen dieses Texts in Annotationen benutzen. Der Text wird ohne Formatierung eingefügt. Umgekehrt können Sie auch Segmenttext kopieren und in eine externe Quelle, etwa die Windows-Anwendung „Editor", einfügen.



*Sie können die Ausschneiden-, Kopieren- und Einfügen-Funktion nur auf Eigenschaften vom Typ „Text" anwenden.*

**So bearbeiten Sie Textfelder:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie auf das Textfeld.
   - Wählen Sie ein Segment aus und drücken Sie die Eingabetaste.

   Für das Textfeld wird der Bearbeitungsmodus aktiviert, was durch eine weiße Hintergrundfarbe angezeigt wird.
2. Wenn das Feld leer ist, geben Sie den gewünschten Text ein.
3. Wenn das Feld bereits Text enthält, haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Zum Hinzufügen von Text geben Sie ihn an der gewünschten Stelle ein.
   - Zum Ändern des Texts markieren und überschreiben Sie ihn.
   - Zum Löschen von Text markieren Sie ihn und drücken Sie die Entf- oder Rücktaste.
4. Drücken Sie Strg + Eingabe, um den Bearbeitungsmodus zu beenden und Ihre Änderungen zu speichern.

**So schneiden Sie Text aus:**

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + X.

**So kopieren Sie Text:**

- Wählen Sie den Text aus und drücken Sie Strg + C.

**So fügen Sie Text ein:**

- Drücken Sie Strg + V.

Eine vollständige Liste von Tastenkombinationen finden Sie unter „Loggen-Bereich (Interplay | MAM) Tastenkombinationen“ auf Seite 520.

# Eingeben von Segmenttext in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links

Segmenttext kann in Sprachen mit Schreibrichtung von rechts nach links (beispielsweise Arabisch oder Hebräisch) eingegeben, angezeigt und bearbeitet werden. MediaCentral UX erkennt Zeichen von Rechts-nach-links-Sprachen. Wenn mehr als 50 % des gesamten Segmenttexts einer Schicht aus Rechts-nach-links-Zeichen besteht, wird die Textausrichtung in der Text-Spalte mit einem der folgenden Schritte auf rechts-nach-links umgestellt:

- Klicken Sie in der Symbolleiste des Loggen-Bereichs auf die Aktualisieren-Schaltfläche
- Laden Sie das Asset im Assets-Bereich erneut

Der Text aller Segmente in einer Schicht wird jetzt gleich ausgerichtet.

Zum Ausrichten des Texts können Sie auch die folgende Tastenkombination benutzen:

- Strg + Umschalt + D

Die Textrichtung für alle Segmente in einer Schicht bleibt gleich, solange sich nicht das Ausmaß des Segmenttexts ändert oder die Richtung manuell umgestellt wird. Wenn Sie beim ersten eingegebenen Segmenttext rechts-nach-links verwenden, beginnt der nächste Segment-Text ebenfalls mit dieser Richtung, sofern nicht über 50 % des Texts aus Links-nach-rechts-Zeichen besteht oder Sie die Richtung manuell ändern.

Rechts-nach-links-Text kann kopiert und eingefügt werden. Wenn Sie Text in das erste Segment einer Schicht kopieren, müssen Sie zum Ändern der Textrichtung eine Tastenkombination verwenden. Beim nächsten Segment wird dann rechts-nach-links verwendet.



*Overlay-Text im Medien-Viewer wird ausschließlich links-nach-rechts angezeigt.*

**So ändern Sie die Textrichtung für Segmente manuell:**

- Drücken Sie Strg + Umschalt + D.

  Ist die Textrichtung links-nach-rechts, wird sie mit Hilfe der Tastenkombination auf rechts-nach-links umgestellt. Ist die Textrichtung rechts-nach-links, wird sie mit Hilfe der Tastenkombination auf links-nach-rechts umgestellt.

# Annotieren mithilfe von Tags

Der Loggen-Bereich enthält eine Tags-Spalte, um Schichtannotationen Tags hinzuzufügen. *Tags* sind Werte von Eigenschaften, die nicht vom Typ „Text“ sind, z. B. Datum, Uhrzeit und Wörterbücher. Mithilfe von Tags können Tippfehler vermieden werden. Außerdem wird dadurch sichergestellt, dass bestimmte Begriffe in allen Assets einheitlich bezeichnet werden und das Hinzufügen ist schneller als bei der manuellen Eingabe. Welche Tags Sie zu einer Schicht hinzufügen können, hängt von deren Konfiguration in Interplay MAM Datamodel Administrator ab.

Eine Liste der Tastenkombinationen für die Arbeit mit Tags finden Sie unter „Loggen-Bereich (Interplay | MAM) Tastenkombinationen“ auf Seite 520.

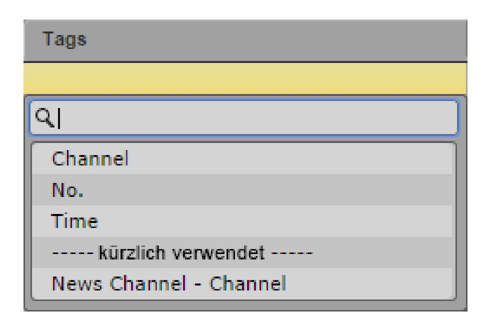
## Hinzufügen, Ersetzen und Löschen von Tags

Das Hinzufügen, Ersetzen und Löschen von Tags in Segmenten ist jederzeit möglich. Hinweis: Es können nicht mehrere Tags von demselben Typ gleichzeitig zu einem Segment hinzugefügt werden. Wenn Sie einen zweiten Tag von demselben Typ hinzufügen, wird der erste Tag gelöscht. Bei Schichtengruppen können Sie für jede in der Gruppe enthaltene Schicht jeweils einen Tag von demselben Typ hinzufügen. Beispiel: Wenn Ihre Schichtengruppe drei Schichten mit der Eigenschaft „Datum“ enthält, sind drei Tags vom Typ „Datum“ möglich.

**So fügen Sie einem Segment einen Tag hinzu:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Segment und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Tag hinzufügen“.
   - Doppelklicken Sie in einem Segment auf das Feld „Tags“.
   - Klicken Sie in einem Segment auf das Feld „Tags“ und drücken Sie die Eingabetaste.
   - Wählen Sie ein Segment aus und drücken Sie die Einfg-Taste.

   Das Tag-Selektor-Fenster wird geöffnet. Darin werden alle Eigenschaften angezeigt, die für die Schicht und bis zu fünf kürzlich verwendete Tags konfiguriert sind.



2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie auf die Eigenschaft.
   - Navigieren Sie mit der Pfeiltaste nach unten durch die Liste bis zur gewünschten Eigenschaft und drücken Sie die Eingabetaste.
   - Geben Sie den Namen der Eigenschaft in das Suchfeld ein, um die Liste zu filtern, wählen Sie die Eigenschaft und drücken Sie die Eingabetaste.
   - (Option) Doppelklicken Sie auf einen kürzlich verwendeten Tag, um ihn direkt in das Segment einzufügen.
3. Geben Sie den Wert in das sich öffnende Input-Steuerelement ein oder wählen Sie den Wert aus.
4. Drücken Sie die Eingabetaste.

   Der Tag wird dem Segment hinzugefügt.

**So fügen Sie mehreren Segmenten gleichzeitig einen Tag hinzu:**

1. Um mehrere Segmente auszuwählen haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf ein Segment und verwenden Sie die Pfeiltaste nach oben oder unten, um eine Abfolge von Segmenten auszuwählen.
   - Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf das erste und letzte Segment der gewünschten Abfolge von Segmenten.
   - Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die gewünschten Segmente. Hierbei muss keine bestimmte Reihenfolge oder Anordnung beachtet werden.
   - Drücken Sie Strg + A, um alle Segmente auszuwählen.
2. Öffnen Sie das Tag-Selektor-Fenster.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie auf einen kürzlich verwendeten Tag.
   - Doppelklicken Sie auf eine Eigenschaft oder geben Sie den Wert ein bzw. wählen Sie ihn aus, und drücken Sie die Eingabetaste.

   Der Tag wird allen ausgewählten Segmenten hinzugefügt.

**So ersetzen Sie Tags:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Segmente.
2. Öffnen Sie das Tag-Selektor-Fenster.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie auf einen kürzlich verwendeten Tag.
   - Doppelklicken Sie auf eine Eigenschaft oder geben Sie den Wert ein bzw. wählen Sie ihn aus, und drücken Sie die Eingabetaste.

   Der ursprüngliche Tag wird in allen ausgewählten Segmenten durch den neuen Tag ersetzt.

**So brechen Sie das Einfügen von Tags ab:**

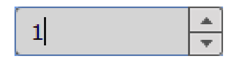
- Drücken Sie die Esc-Taste.
- Klicken Sie außerhalb des Tag-Selektor-Fensters.

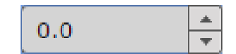
**So löschen Sie einen Tag:**

- Klicken Sie auf die X-Schaltfläche des Tags.

## Bearbeiten von Ganzzahlen und Gleitkommawerten

In die Ganzzahl-Felder können nur Zahlen eingegeben werden. In die Gleitkomma-Felder können Zahlen und Dezimalzeichen eingegeben werden. Wenn die Felder vorformatiert sind, werden die Dezimalzeichen (z. B. beim Wert 2,3) automatisch gesetzt.



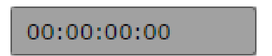

**So geben Sie Ganzzahlen und Gleitkommawerte ein:**

- Geben Sie die Zahlen und gegebenenfalls das Dezimalzeichen ein.
- Verwenden Sie die Pfeiltaste nach oben oder unten, um die Zahlen zu erhöhen bzw. zu verringern.

  Die Steuerung ersetzt die alten durch die neuen Zahlen von rechts nach links.

## Bearbeiten von Werten für Timecode und Dauer

Standardmäßig sind Timecode- und Dauer-Felder für verschiedene Timecode-Arten (PAL, NTSC) vorformatiert. Sie unterstützen auch das Einfügen kopierter Timecodes.




**So geben Sie Timecode und Dauer ein:**

- Geben Sie die Zahlen (einschließlich 0) von rechts nach links ein.

  Die Steuerung ersetzt die alten durch die neuen Zahlen von rechts nach links, beginnend mit dem Bildwert.
- Markieren Sie den Timecode und drücken Sie Strg + V, um einen kopierten Timecode einzufügen. Wenn Sie einen ungültigen Timecode einfügen, wird der Wert 0 angezeigt.

## Auswählen von Booleschen Werten

Die Booleschen Werte sind „Wahr“ und „Falsch“. Sie können die Werte aus einer Dropdown-Liste auswählen.

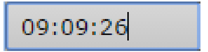



**So legen Sie einen Booleschen Wert fest:**

- Klicken Sie in der sich öffnenden Liste auf den Wert.
- Verwenden Sie die Pfeiltaste nach oben oder unten, um einen Wert auszuwählen und drücken Sie die Eingabetaste.

## Bearbeiten von Zeitwerten

Standardmäßig sind Zeitfelder vorformatiert. Das Anzeigeformat ist vom Gebietsschema Ihres Kontos abhängig.

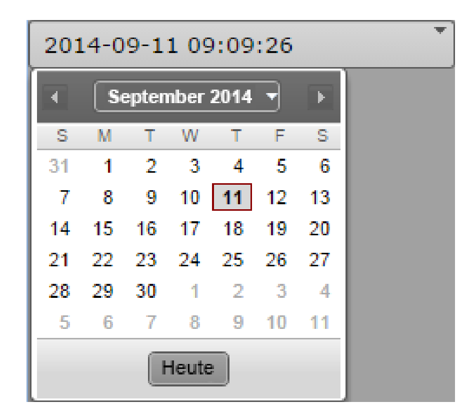



**So geben Sie eine Zeit ein:**

- Markieren Sie die zu ändernden Zahlen und geben Sie die neuen Zahlen ein.

# Bearbeiten von Datums- und Datum/Uhrzeit-Werten

Standardmäßig sind Datums- und Datum/Zeit-Felder vorformatiert. Das Anzeigeformat ist vom Gebietsschema Ihres Kontos abhängig. Sie können die gesamten Werte manuell eingeben oder das Datum aus einem Kalender auswählen.




**So weisen Sie Datums- und Datum/Zeit-Werte manuell zu:**

1. Markieren Sie die zu ändernden Zahlen und geben Sie die neuen Zahlen ein.
2. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Tag einzufügen.

**So weisen Sie mithilfe der Kalendersteuerung das aktuelle Datum zu:**

1. Zum Öffnen der Kalendersteuerung haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die Nach-Unten-Schaltfläche des Felds.
   - Wenn sich der Fokus im Feld befindet, drücken Sie die Pfeiltaste nach unten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die umrandete Zahl.
   - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Heute“.
   - Drücken Sie die Leertaste.

   Die Kalendersteuerung wird geschlossen und das aktuelle Datum wird in das Datums- oder Datum/Zeit-Feld eingegeben.

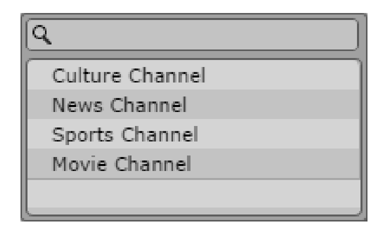
**So weisen Sie mithilfe der Kalendersteuerung ein anderes Datum zu:**

1. Öffnen Sie die Kalendersteuerung.
2. So wählen Sie ein Jahr aus:
   - Drücken Sie Strg + Pfeil nach oben (Vorjahr) oder Strg + Pfeil nach unten (nächstes Jahr).
   - Klicken Sie die Kalenderanzeige für Monat/Jahr, wählen Sie das Jahr und klicken Sie auf OK.
3. So wählen Sie einen Monat aus:
   - Drücken Sie Strg + Pfeil nach links (vorheriger Monat) oder Strg + Pfeil nach rechts (nächster Monat).
   - Klicken Sie im Kalender auf die Pfeilschaltflächen für den vorherigen oder nächsten Monat.
   - Klicken Sie die Kalenderanzeige für Monat/Jahr, wählen Sie den Monat und klicken Sie auf OK.
4. So wählen Sie einen Tag aus:
   - Klicken Sie auf den Tag.
   - Drücken Sie auf die Pfeiltaste nach links (Vortag), nach rechts (nächster Tag), nach oben (dieser Tag vor einer Woche) oder nach unten (dieser Tag nächste Woche), und drücken Sie die Eingabetaste.

   Die Kalendersteuerung wird geschlossen und das ausgewählte Datum wird in das Datums- oder Datum/Zeit-Feld eingegeben.

## Zuweisen von Werten aus Dropdown-Listen

Dropdown-Listen enthalten die verfügbaren Werte einer Eigenschaft. Wenn Sie eine Eigenschaft vom Typ „Rechteliste“ öffnen, werden im Tag-Selektor-Fenster zunächst ein Suchfeld und alle Werte der Eigenschaft angezeigt. Wenn Sie einen Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX nach den Werten, die mit diesem Buchstaben beginnen. Während Sie weitere Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX die Liste weiter entsprechend Ihrer Eingabe.

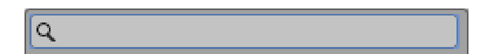


**Um den Wert einer Liste zuzuweisen haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Doppelklicken Sie auf einen Wert.
- Navigieren Sie mit der Pfeiltaste nach unten durch die Liste bis zum gewünschten Wert und drücken Sie die Eingabetaste.
- Geben Sie den Namen des Werts in das Suchfeld ein, um die Liste zu filtern, wählen Sie den Wert und drücken Sie die Eingabetaste.

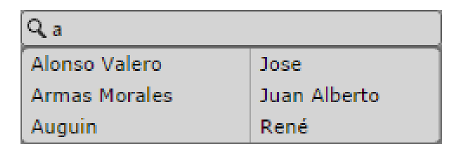
## Zuweisen von Masterdatenwerten

Masterdaten wie Datensätze zu Produzenten, Schauspieler usw. bestehen aus mehreren verschiedenen Werten. Diese Werte werden bei Verwendung für die Annotation durch einen Masterdatenwert dargestellt. Wenn Sie eine Eigenschaft vom Typ „Masterdaten“ öffnen, enthält das Tag-Selektor-Fenster am Anfang ein leeres Suchfeld.



**So weisen Sie einen Masterdatenwert zu:**

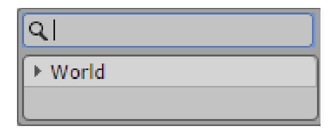
1. Geben Sie den Anfangsbuchstaben des Werts in das Suchfeld ein. MediaCentral UX sucht nach den Werten, die mit diesem Buchstaben beginnen. Während Sie weitere Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX die Liste weiter entsprechend Ihrer Eingabe.




2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie auf einen Wert.
   - Navigieren Sie mit der Pfeiltaste nach unten durch die Liste bis zum gewünschten Wert und drücken Sie die Eingabetaste.

## Zuweisen von Thesaurus-Ausdrücken

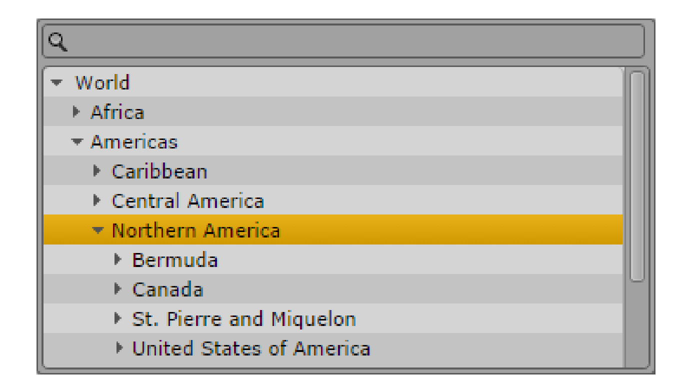
Thesauren werden meist verwendet, um größere Sätze unveränderlicher Begriffe anzugeben, die Eigenschaften als Werte zugewiesen werden können. Wenn Sie eine Eigenschaft vom Typ „Thesaurus“ öffnen, wird im Tag-Selektor-Fenster ein Suchfeld und der Thesaurus-Name angezeigt.




**So weisen Sie einen Thesaurus-Begriff zu:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Navigieren Sie mithilfe der Pfeiltasten im Thesaurus: Nutzen Sie hierfür die Nach-Oben- und Nach-Unten-Taste. Mit der Nach-Rechts- und Nach-Links-Taste können Sie Knoten aus- und einklappen.




   - Geben Sie den Anfangsbuchstaben des Begriffs in das Suchfeld ein. MediaCentral UX sucht nach den Begriffen, die mit diesem Buchstaben beginnen. Während Sie weitere Buchstaben eingeben, filtert MediaCentral UX die Liste weiter entsprechend Ihrer Eingabe. Das Tag-Selektor-Fenster zeigt zusätzlich den Pfad des Begriffs im Thesaurus an.



2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Doppelklicken Sie auf einen Begriff.
   - Navigieren Sie mit der Pfeiltaste nach unten durch die Liste bis zum gewünschten Begriff und drücken Sie die Eingabetaste.

# Definieren von Merge-Regeln für Segmente mit Annotationen

Der Loggen-Bereich enthält Regeln zum Zusammenführen von annotierten Segmenten. Die Regeln beziehen sich auf die Eigenschaften des Dialogfelds „Merge-Regeln“.




Die Regeln für links- und rechtsbündig sind für alle Eigenschaftstypen gleich:

- Wenn Sie „Linksbündig“ auswählen, wird die Annotation des linken Segments dem zusammengeführten Segment zugewiesen.
- Wenn Sie „Rechtsbündig“ auswählen, wird die Annotation des rechten Segments dem zusammengeführten Segment zugewiesen.

Sie können auch Regeln anwenden, die sich auf bestimmte Eigenschaftstypen beziehen:

| Eigenschaftentyp | Regel | Ergebnis |
|---|---|---|
| Text | Verketten | Die Annotation beider Segmente wird dem zusammengeführten Segment zugewiesen. |
| Boolesch | UND | Der Wert „Wahr“ wird dem zusammengeführten Segment nur dann zugewiesen, wenn er in beiden Original-Segmenten festgelegt war. |
| | ODER | Der Wert „Wahr“ wird dem zusammengeführten Segment zugewiesen, wenn er in einem der Original-Segmente festgelegt war. |
| DateTime | Früher verwenden<br>Später verwenden | Das frühere/spätere Datum wird dem zusammengeführten Segment zugewiesen.<br>Dies bezieht sich auch auf Timecode-Eigenschaften. |
| Zahlen | Höhere verwenden<br>Niedrigere verwenden | Die höhere/niedrigere Zahl wird dem zusammengeführten Segment zugewiesen. |

**So legen Sie Merge-Regeln fest:**

1. Klicken Sie auf das Bereichsmenü und wählen Sie „Merge-Regeln“.

   Das Dialogfeld „Merge-Regeln“ wird geöffnet.
2. Wählen Sie die Merge-Regel für jeden zu ändernden Eigenschaftstyp.
3. Schließen Sie das Dialogfeld „Merge-Regeln“ durch Klicken außerhalb des Dialogfelds oder über die X-Schaltfläche.

Die Merge-Regeln werden in Ihren Benutzereinstellungen gespeichert und automatisch angewendet, wenn Sie Segmente mit Annotationen zusammenführen. Weitere Informationen zum Zusammenführen von Segmenten finden Sie unter „Zusammenführen von Segmenten“ auf Seite 352.

# Exportieren von Schichten

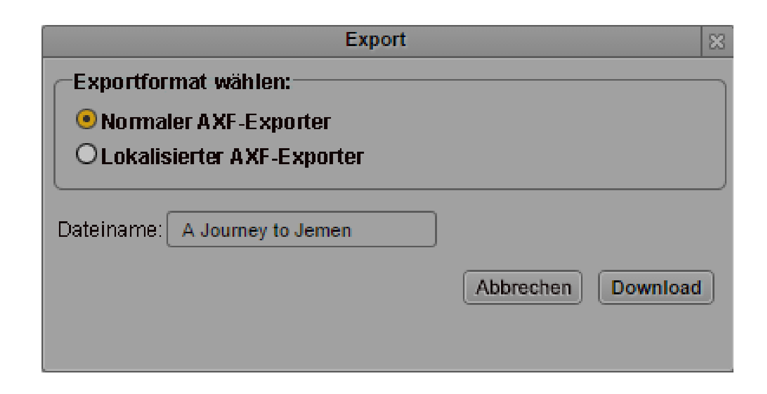
Sie können Annotationen von Schichten zusammen mit den Metadaten von Assets als Attribute Exchange Format (AXF) exportieren. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Normal: Alle Informationen zu Schichten und Metadaten werden in die AXF-Datei geschrieben. Bei Datentypen, die interne Referenzen verwenden (z. B. Thesauren), werden die IDs exportiert.
- Lokalisiert: Anstelle von IDs werden bei Datentypen, die interne Referenzen verwenden, die lokalisierten Bezeichnungen exportiert.

**So exportieren Sie Schichten als Datei:**

1. Laden Sie ein Asset, das eine Schicht mit Annotationen enthält, im Loggen-Bereich.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie auf die „Exportieren"-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Exportieren".

   Das Export-Dialogfeld wird geöffnet.




3. Wählen Sie das Exportformat: „Normal AXF Export" oder „Localized AXF Export".
4. Geben Sie den Dateinamen ein. Die Dateierweiterung muss nicht angegeben werden.
5. Klicken Sie auf „Download".

   Die Datei wird in Ihrem standardmäßigen Download-Ordner gespeichert.

   Das Dialogfeld merkt sich das von Ihnen gewählte Format. Beim nächsten Öffnen des Dialogfelds ist dieses Format bereits automatisch ausgewählt.

# 12 Teilen von MediaCentral | UX Nachrichten

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie Sie mithilfe des Nachrichten-Bereichs Nachrichten an MediaCentral UX Benutzer senden bzw. an Benutzer, die bei MediaCentral UX angemeldet sind und eine Avid Editing-Anwendung benutzen.



## MediaCentral | UX Nachrichten

MediaCentral UX bietet Benutzern einen Nachrichten-Service, mit dem sie Nachrichten an andere Benutzer senden können, einschließlich derjenigen, die mit MediaCentral UX verbunden sind und iNEWS oder eine Avid Editing-Anwendung wie z. B. Avid Media Composer benutzen. Dadurch können Sie mit einer Vielzahl von MediaCentral UX Benutzern an Interplay Production, Interplay Production, Interplay MAM oder iNEWS Assets zusammenarbeiten. Sie können Textnachrichten an andere Interplay Production, Interplay MAM bzw. iNEWS Benutzer oder mehrere Benutzer gleichzeitig senden. Ihre Nachricht kann Links zu Websites mit Universal Resource Locators (URLs) sowie Links zu Interplay Production Assets enthalten. Über diese Links, die beim Anklicken zu Deep-Links werden, können spezifische Assets im Medien-Viewer von MediaCentral UX oder im Fach-/Story-Bereich, im Monitor einer Avid Editing-Anwendung oder, bei URLs, in einem Browser geöffnet werden.

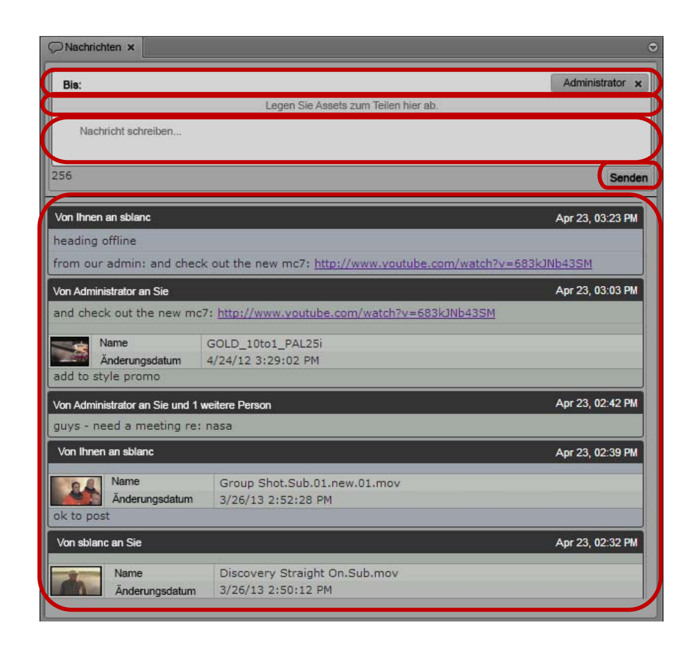
Sie können auch die E-Mail-Weiterleitung konfigurieren, sodass Sie MediaCentral UX Nachrichten erhalten, wenn Sie nicht beim System angemeldet sind.

Sie können Assets aus dem Assets-Bereich, dem Medien-Viewer oder dem Fach-/Story-Bereich in den Nachrichten-Bereich ziehen oder MediaCentral UX durchsuchen und anschließend ein Asset aus dem Suchfensterbereich in den Nachrichten-Bereich ziehen. In der Nachricht werden das Anfangsbild des Videoassets, der Assetname, Metadaten sowie eine vom Absender hinzugefügte Textnachricht angezeigt.

# Verwenden des Nachrichten-Bereichs

Der Nachrichten-Bereich verfügt über ein Textfeld zum Senden von Textnachrichten und Medienasset-Links. Es werden auch alle empfangenen Nachrichten aufgelistet, wobei die zuletzt empfangenen ganz oben stehen.

Von Ihnen gesendete Nachrichten werden in der Nachrichtenliste vor blauem Hintergrund angezeigt, während von Ihnen empfangene Nachrichten einen grünen Hintergrund haben.

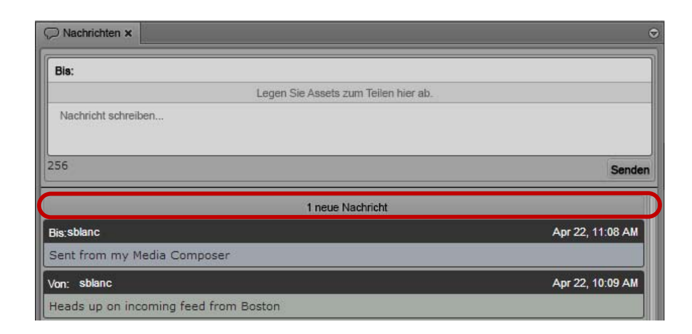



Nachrichten-Bereich (von oben nach unten): Adresse-Textfeld, Asset-Ausschnitt, Nachrichten-Textfeld, Senden-Schaltfläche, Nachrichtenliste

**Führen Sie folgende Schritte aus, um den Nachrichten-Bereich anzuzeigen und Nachrichten zu lesen:**

- Wählen Sie „Bereiche > Nachrichten“.

  Der Nachrichten-Bereich wird in dem Modus und der Ausrichtung geöffnet, in dem bzw. in der Sie ihn vor der letzten Abmeldung benutzt haben. Falls Sie neue Nachrichten haben, wird über der Liste eine Benachrichtigungsleiste angezeigt.




Nachrichten-Bereich mit der Benachrichtigungsleiste, die auf eine neue Nachricht hinweist

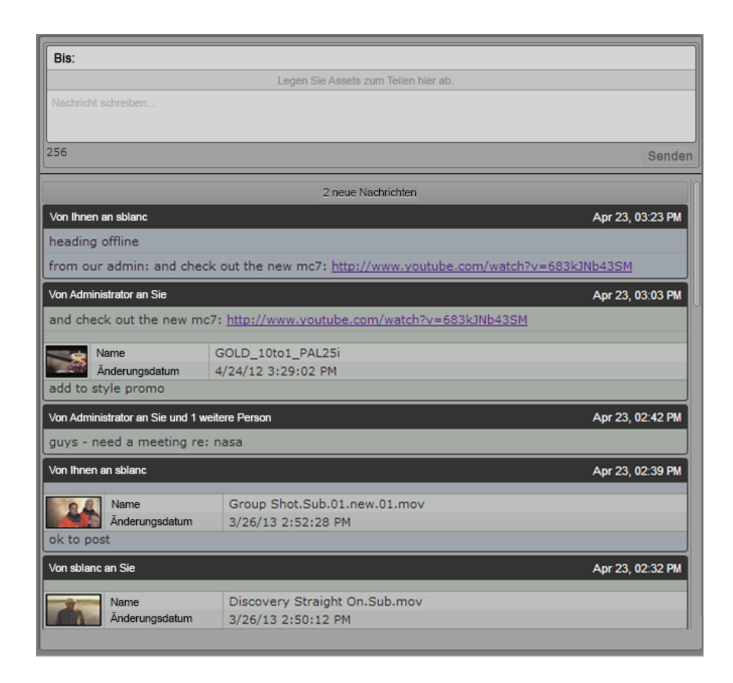
## Anzeigen von Nachrichten und verknüpften Assets

Wenn Sie Nachrichten von anderen MediaCentral UX Benutzern empfangen, wird oben in der Nachrichtenliste des Nachrichten-Bereichs eine Benachrichtigung angezeigt, die auf ungelesene Nachrichten hinweist. Mit einem Klick auf die Benachrichtigung oder per Scrollen nach oben werden die Nachrichten geladen, wobei die zuletzt empfangenen ganz oben in der Nachrichtenliste stehen.

**So zeigen Sie Nachrichten an:**

1. Öffnen Sie den Nachrichten-Bereich.
2. Wenn Sie seit Ihrer letzten Anmeldung bei MediaCentral UX Nachrichten empfangen haben, klicken Sie auf die Benachrichtigungsleiste oder scrollen Sie nach oben.

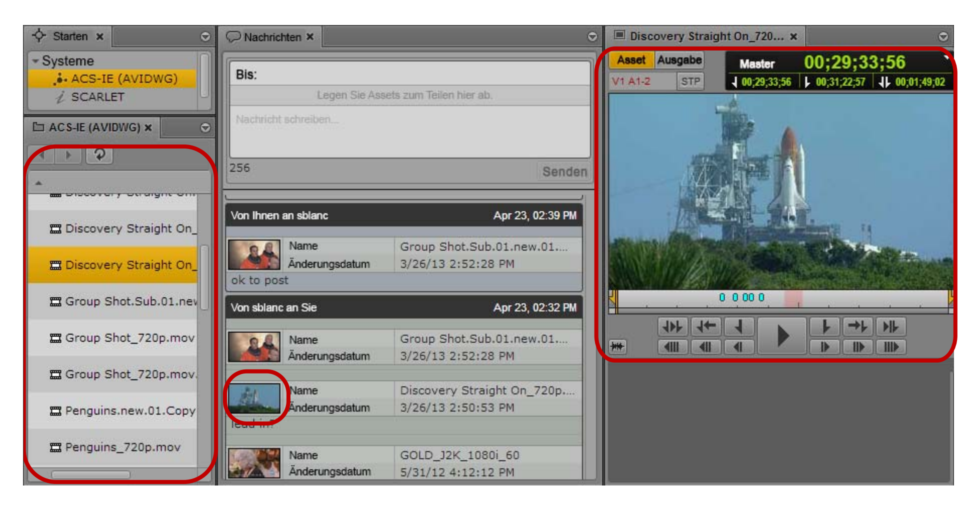
Neue Nachrichten werden in der Nachrichtenliste angezeigt, wobei die zuletzt empfangene ganz oben steht.




3. Wenn die Nachricht ein Medienasset oder ein iNEWS Asset enthält, haben Sie folgende Möglichkeiten:

   - Doppelklicken Sie auf den Head Frame oder auf den Metadaten-Link im Asset-Ausschnitt, um die Medien oder die Story anzuzeigen.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Im übergeordneten Ordner öffnen“.

   Durch Doppelklicken auf das Asset wird der Clip im Medien-Bereich geöffnet. Bei einem Interplay Production Asset wird der Asset-Bereich auf den Speicherort des Clips in der Interplay Production Datenbank aktualisiert und der verknüpfte Clip ausgewählt. Bei einem Interplay MAM Asset zeigt der Metadaten-Bereich die Metadaten des Assets an. Wenn das Asset eine einfache Sequenz ist, wird es im Sequenz-Bereich angezeigt. Bei einem iNEWS Asset wird die Story im Fach-/Story-Bereich geöffnet.




Von links nach rechts: Asset-Bereich mit verknüpftem Clip (hervorgehoben), Head Frame des verknüpften Clips im Asset-Ausschnitt der Nachricht und verknüpfter Link, der im Medien-Bereich angezeigt wird.

Wenn Sie das Asset in einem übergeordneten Ordner öffnen, öffnet sich ein neuer Assets- oder Fach-/Story-Bereich, in dem das Asset hervorgehoben ist.



*Sie müssen über die entsprechenden Rechte verfügen, um Medien anzuzeigen, die in Interplay Production, Interplay MAM oder iNEWS eingecheckt wurden.*

4. Wenn die Nachricht einen Link zu einer externen Webseite enthält (URL), können Sie auf den Link klicken, um die Webseite in einer separaten Browserregisterkarte zu öffnen.

## Versenden von Nachrichten

Über den Nachrichten-Bereich können Sie Textnachrichten, Interplay Production Assets, Interplay MAM Assets, iNEWS Storys und Links zu Webseiten mit anderen MediaCentral UX Benutzern teilen. Sie können auch Nachrichten mit anderen Avid Media Composer Anwendern teilen, die sich bei MediaCentral UX anmelden.

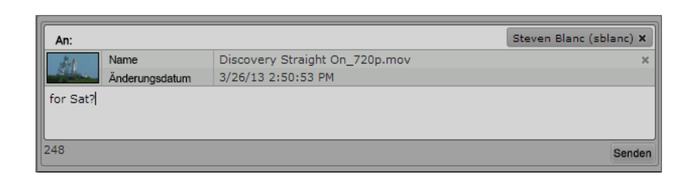
Sie können auch Nachrichten senden, ohne den Nachrichten-Bereich zu öffnen, wenn Sie ein Medienasset an einen anderen Benutzer senden möchten.

Wenn Sie ein Interplay Production, Interplay MAM oder iNEWS Asset teilen, kann es der Empfänger per Doppelklick im Medien-Bereich oder Fach-/Story-Bereich öffnen. Ein Medienasset, das für einen Media Composer Anwender freigegeben wurde, wird in der Source/Record-Anzeige in der Avid Editing-Anwendung geöffnet.

**So schreiben Sie eine neue Nachricht:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Öffnen Sie den Nachrichten-Bereich.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Asset-Bereich und wählen Sie „Teilen“ aus.

   Wenn Sie den Nachrichten-Bereich öffnen, wird oben im Bereich ein Adresse-Textfeld angezeigt. Wenn Sie nur ein Asset teilen möchten, wird ein Adresse-Textfeld geöffnet.




2. Beginnen Sie im Adresse-Textfeld, den Empfängernamen Ihrer Nachricht einzugeben.

   Eine Liste der MediaCentral UX Benutzer wird während der Eingabe angezeigt.



*Wenn Sie einen ungültigen Namen eingeben, wird der Name rot markiert und Sie erhalten eine Fehlermeldung. Sie können nur Nachrichten an Empfänger auf der Liste der MediaCentral UX Benutzer senden.*

3. Sie können einen Namen aus der Liste auswählen oder den Namen durch Eingabe in das Adressfeld vervollständigen.

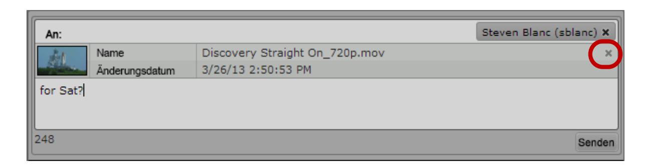


*Sie können mehrere Namen im Adressfeld hinzufügen.*

4. Zum Teilen eines Medienassets haben Sie folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie im Assets-Bereich auf das Asset und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.
   - Klicken Sie im Suchfensterbereich auf das Asset und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.
   - Klicken Sie im Asset-Modus auf das Asset, das im Medien-Viewer angezeigt wird, und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.
   - (Nur Interplay MAM) Klicken Sie im Asset-Ausschnitt des Aufgaben-Bereichs auf das Asset und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.
   - (Nur iNEWS) Klicken Sie im Fach-/Story-Bereich auf das Asset und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht.

   Ein Head Frame (Anfangsbild) des Videoassets oder ein Clip-Symbol eines Audioassets wird in der Nachricht angezeigt, zusammen mit Metadaten, die das Asset beschreiben.

Sie können das Asset entfernen, indem Sie im Asset-Ausschnitt auf „Entfernen“ klicken.




Asset-Ausschnitt der Nachricht und „Entfernen“-Schaltfläche

5. Geben Sie im Nachrichten-Textfeld Ihre Nachricht ein.

   Die Zeichenanzahl unterhalb der Nachricht zeigt an, wie viele Zeichen für Ihre Nachricht noch zur Verfügung stehen. Sie können insgesamt 256 Zeichen eingeben.

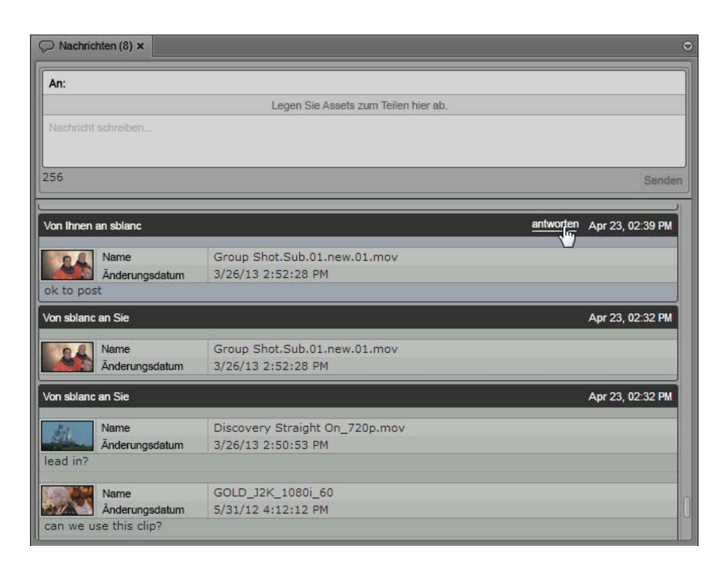
6. Klicken Sie auf „Senden“.

   Die Nachricht wird an die im Adresse-Textfeld aufgelisteten MediaCentral UX Benutzer gesendet und als gesendete Nachricht oben in Ihrer Nachrichtenliste angezeigt. Von Ihnen gesendete Nachrichten werden vor einem blauen Hintergrund angezeigt.

**So beantworten Sie eine Nachricht:**

1. Markieren Sie mit dem Mauszeiger die Adresszeile der Nachricht, die Sie beantworten möchten.

   Auf der rechten Seite der Adresszeile wird die „Reply“-Schaltfläche angezeigt.




2. Klicken Sie auf „Reply“.

   Das Adresse-Textfeld oben im Nachrichten-Bereich fügt automatisch die Namen der Empfänger von der ausgewählten Nachricht hinzu.

3. Geben Sie im Nachrichten-Textfeld Ihre Nachricht ein. Sie können auch ein Medienasset teilen, indem Sie es in den Asset-Ausschnitt der Nachricht ziehen.

   Die Zeichenanzahl unterhalb der Nachricht zeigt an, wie viele Zeichen für Ihre Nachricht noch zur Verfügung stehen. Sie können insgesamt 256 Zeichen eingeben. Wenn Sie ein Asset teilen, wird der Head Frame des Videoclips oder ein Clip-Symbol für einen Audioclip in der Nachricht angezeigt.

4. Klicken Sie auf „Senden“.

   Die Nachricht wird an die im Adresse-Textfeld aufgelisteten MediaCentral UX Benutzer gesendet und als gesendete Nachricht oben in Ihrer Nachrichtenliste angezeigt.

# Konfigurieren der E-Mail-Weiterleitung

Für die E-Mail-Weiterleitung muss ein Administrator die E-Mail-Weiterleitung aktivieren und einen gültigen SMTP-Server zuweisen. Wenn Ihr MediaCentral UX Administrator die E-Mail-Weiterleitung in den Systemeinstellungen aktiviert, können Sie die Benutzereinstellungen dann verwenden, um die E-Mail-Weiterleitung für Ihr Konto zu aktivieren und eine E-Mail-Adresse festzulegen, an die Ihre Nachrichten gesendet werden sollen, wenn Sie nicht bei MediaCentral UX angemeldet sind. Wenn Sie eine E-Mail an einen Benutzer senden, der offline ist, wird die Nachricht weitergeleitet mit Ihrer konfigurierten E-Mail-Adresse als Konto, von dem die Nachricht gesendet wurde.

Wenn Sie keine E-Mail-Weiterleitung konfigurieren, verwenden alle von Ihnen gesendeten Nachrichten die E-Mail-Adresse Ihres MediaCentral UX Kontos. Sie können das standardmäßige MediaCentral UX Konto ändern, indem Sie ein neues festlegen.

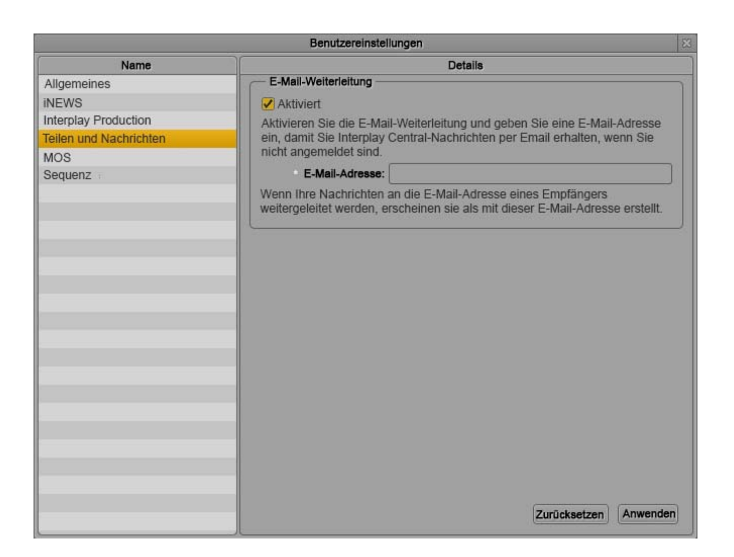
**So konfigurieren Sie die E-Mail-Weiterleitung für Benutzerkonten:**

1. Wählen Sie „Home > Benutzereinstellungen".

   Das Benutzereinstellungen-Dialogfeld wird geöffnet.

2. Wählen Sie in der Name-Spalte „Teilen und Nachrichten".

   Im Benutzereinstellungen-Dialogfeld werden die Einstellungen für „Teilen und Nachrichten" angezeigt.






*Die „Teilen und Nachrichten"-Einstellungen zeigen eine Nachricht an, wenn Ihr Interplay Production Administrator keine E-Mail-Weiterleitung aktiviert hat.*

3. Wählen Sie „Aktiviert".

4. Geben Sie im E-Mail-Adresse-Textfeld die E-Mail-Adresse ein, von der aus Ihre E-Mails weitergeleitet werden sollen.

5. Klicken Sie auf „Anwenden".

# Verwenden der E-Mail-Weiterleitung

Wenn die E-Mail-Weiterleitung für Ihre Arbeitsgruppe aktiviert wurde und Sie die E-Mail-Weiterleitung für Ihr persönliches E-Mail-Konto aktiviert haben, können Sie Nachrichten empfangen, die von MediaCentral UX Benutzern gesendet wurden, wenn Sie nicht bei MediaCentral UX angemeldet sind. Die E-Mail-Weiterleitung sendet Nachrichten an Ihr E-Mail-Konto mit folgender Betreffzeile: „MediaCentral UX Message: [*Sendername*]“. Wenn die Nachricht ein Medienasset enthält, ist in der weitergeleiteten E-Mail ein Link zu dem Asset in MediaCentral UX angegeben.

**So zeigen Sie ein Asset in einer weitergeleiteten E-Mail an:**

1. Öffnen Sie die weitergeleitete E-Mail im Konto, das in Ihren MediaCentral UX Benutzereinstellungen festgelegt ist (siehe „Konfigurieren der E-Mail-Weiterleitung“ auf Seite 375).
2. Klicken Sie auf den URL-Link, der in der Nachricht enthalten ist.

   Ihr Browser wird geöffnet und zeigt den Anmeldebildschirm von MediaCentral UX an.
3. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
4. Klicken Sie auf „Anmelden“ bzw. drücken Sie die Eingabetaste oder die Return-Taste (Mac).

   Nach wenigen Augenblicken öffnet sich die MediaCentral UX Anwendung und zeigt das Asset im Medien-Bereich an. Das Asset wird auch im Assets-Bereich hervorgehoben.

# 13 iNEWS Nachrichten

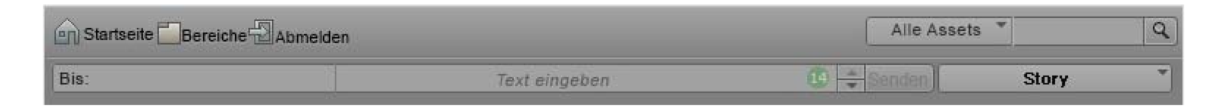
In den folgenden Hauptabschnitten wird die iNEWS Nachrichtenfunktion beschrieben:

- Versenden von Nachrichten
- Anzeigen und Beantworten von erhaltenen Nachrichten

## Versenden von Nachrichten

MediaCentral UX bietet zwei Nachrichtenfunktionen zum Kommunizieren mit anderen Benutzern, die in iNEWS und MediaCentral UX arbeiten. Über den Nachrichten-Bereich senden Sie Nachrichten und Medienassets an andere MediaCentral UX Benutzer und an Avid Editing-Anwendungen mit Anbindung an MediaCentral UX. Weitere Informationen zur Verwendung des Nachrichten-Bereichs finden Sie unter „Teilen von MediaCentral | UX Nachrichten“ auf Seite 368.

Wenn Sie angemeldet sind, können Sie auch über die Nachrichtenleiste oben in der Softwareoberfläche Nachrichten senden, beantworten oder anzeigen.




Eine Nachricht kann aus maximal 70 Zeichen in einer einzelnen Zeile bestehen und nur an eine Person gesendet werden.



*Sie benötigen Zugriff auf ein iNEWS-System, um die Nachrichtenfunktion nutzen zu können. Nachrichten können nur an Benutzer mit iNEWS Konto versendet werden.*

**So versenden Sie eine Nachricht:**

1. Klicken Sie in das Empfängerfeld (An:) in der Nachrichtenleiste und wählen Sie den Benutzer aus, dem Sie eine Nachricht schicken möchten.

   Alle iNEWS-Benutzerkonten werden in der Liste angeführt. Farbige Punkte neben den Namen zeigen an, welche Benutzer eine Nachricht über MediaCentral UX empfangen können. Dabei steht ein grüner Punkt für einen aktuell angemeldeten Benutzer und ein roter Punkt für einen aktuell nicht angemeldeten Benutzer.

2. Setzen Sie den Cursor in das „Text eingeben“-Feld und geben Sie Ihre Nachricht ein.
3. Klicken Sie auf „Senden“.

   Nachdem die Nachricht versendet wurde, ist die Leiste hellblau.




# Anzeigen und Beantworten von erhaltenen Nachrichten

Wenn Sie eine Nachricht erhalten haben, ist die Nachrichtenleiste hellgrün und die Anzahl der ungelesenen Nachrichten wird rechts in der Leiste angezeigt. In der folgenden Abbildung sind es 10 ungelesene Nachrichten.




**So zeigen Sie erhaltene Nachrichten an:**

- Navigieren Sie über die Pfeile rechts in der Nachrichtenleiste durch Ihre erhaltenen Nachrichten.

**So beantworten Sie eine erhaltene Nachricht:**

- Klicken Sie in die Leiste, in der sich die erhaltene Nachricht befindet, geben Sie Ihre Nachricht ein und klicken Sie auf „Senden“.

# 14 Senden an Playback

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten Informationen zum Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät:



## Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback“

Wenn Sie mit der Bearbeitung einer Sequenz fertig sind, können Sie die Sequenz an ein Wiedergabegerät oder einen Playout-Server übertragen, um sie auszustrahlen. Dieser Vorgang wird als *Senden an Playback* bzw. STP (engl. Send to Playback) bezeichnet. Auch Sequenzen, die in anderen Avid Anwendungen erstellt wurden, können an ein Wiedergabegerät gesendet werden, wenn Sie in MediaCentral UX abgespielt werden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Wiedergabe einfacher und komplexer Sequenzen“ auf Seite 208.

Wenn Sie Material zum Playback senden, verwenden Sie dafür ein Profil, das von einem MediaCentral UX Administrator erstellt wurde.

Im Dialogfeld „Einstellungen für 'Senden an Playback'“ können Sie Ihr Profil und weitere Optionen auswählen.

**So legen Sie bestimmte Einstellungen für „Senden an Playback“ fest:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Einstellungen für 'Senden an Playback'“.




2. Geben Sie folgende Informationen an:

| Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Name | Wird automatisch eingefügt, wenn Sie eine Sequenz für das Senden an Playback auswählen. |
| Video-ID | Zum Senden einer Sequenz an Playback erforderlich.<br>• Skriptsequenzen: Wird bei Auswahl einer Skriptsequenz automatisch eingefügt, wenn die Video-ID bereits der Story zugewiesen wurde. Die Video-ID entspricht der Band-ID (Tape ID) in den Avid Editing-Systemen.<br>Wenn sich das Einstellungen-Dialogfeld öffnet, nachdem Sie mit der Ausführung eines „Senden an Playback“-Vorgangs begonnen haben, und keine Video-ID für eine Skriptsequenz zugewiesen ist, wird ein blauer Link im Feld „Video-ID“ angezeigt. Wenn Sie auf diesen Link klicken, können Sie das „Video-ID“-Feld im Story-Formular der jeweiligen Story anzeigen und aktivieren. Geben Sie anschließend die korrekte Video-ID ein.<br>• Andere Sequenzen: Wenn keine Video-ID für Sequenzen zugewiesen ist, die nicht mit einer Story assoziiert sind, müssen Sie die Video-ID im entsprechenden Feld eingeben. |
| Profil | Wählen Sie das Profil aus, das Sie für den „Senden an Playback“-Vorgang verwenden möchten. Profile werden von einem MediaCentral UX Administrator erstellt. Die Einstellungen für das ausgewählte Profil werden in dem Abschnitt unterhalb des Profilnamens angezeigt. |

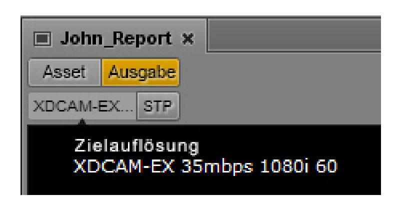
| Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Overwrite | Wählen Sie „Überschreiben“ (optional), wenn Sie möchten, dass bereits an das Wiedergabegerät gesendete Sequenzen alle Sequenzen mit derselben Band-ID automatisch überschreiben.<br>*So wird eine Fehlermeldung ausgegeben, wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt versuchen, eine Sequenz mit derselben Band-ID wie die einer bereits gesendeten Sequenz an das Wiedergabegerät zu senden. Wählen Sie die Überschreiben-Option nur aus, wenn Sie sicher sind, dass alle Sequenzen mit identischer Band-ID automatisch überschrieben werden sollen.* |
| Hohe Priorität | Wählen Sie „Hohe Priorität“ (optional), wenn Sie möchten, dass die Sequenz so schnell wie möglich an das Wiedergabegerät gesendet und auf diesem bereits während der Übertragung wiedergegeben werden kann (auch als „Ausspielung während Übertragung“ bezeichnet). |



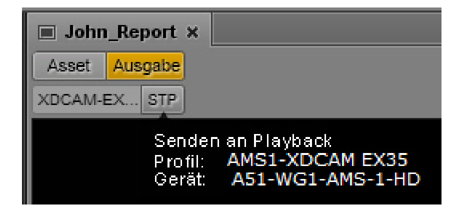
*Wenn nach dem Senden einer Sequenz zum Playback das Dialogfeld „Senden an Playback“ geöffnet wird, kann es sein, dass die Auflösung der Sequenz nicht mit den Einstellungen des ausgewählten Profils übereinstimmt und/oder dass die Video-ID fehlt. Sobald Sie die korrekten Einstellungen vorgenommen haben, können Sie auf die Senden-Schaltfläche klicken und den „Senden an Playback“-Vorgang starten.*

3. Klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oben rechts im Dialogfeld oder klicken Sie an eine andere Stelle in der Anwendung.

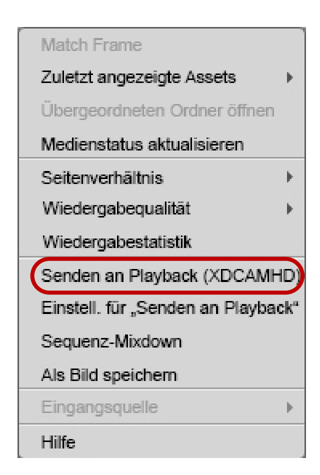
   Nachdem eine Sequenz im Ausgabe-Modus geladen wurde, wird die Auflösung für das ausgewählte Profil in der Videoformat-Anzeige eingeblendet. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Anzeige und es werden die gesamten Details zur Auflösung in einem Overlay-Fenster angezeigt.




   Wenn Sie den Mauszeiger auf die STP-Schaltfläche bewegen, wird eine Zusammenfassung des ausgewählten Profils in einem Overlay-Fenster angezeigt.



Alternativ können Sie das ausgewählte Profil im Medien-Bereichsmenü unter „Senden an Playback“ anzeigen lassen.




# Senden einer Sequenz an ein Wiedergabegerät

Eine Sequenz muss die folgenden Voraussetzungen erfüllen, damit Sie sie an ein Wiedergabegerät senden können:

- Das Medienformat der Sequenz muss mit dem im ausgewählten „Senden an Playback“-Profil festgelegten Medienformat übereinstimmen. Welches Format für das aktuell ausgewählte STP-Profil festgelegt ist, können Sie in der Videoformat-Anzeige überprüfen. Stimmt das Format der Sequenz mit dem Format des STP-Profils überein, ist die Anzeige schwarz.

  Bei Long GOP-Sequenzen gemischter Auflösung ist die Anzeige rot. Sie können die Sequenz jedoch trotzdem zum Playback senden, solange sämtliche Clips in der Sequenz dieselbe Framerate verwenden. Siehe „Senden einer Long GOP-Sequenz gemischter Auflösung an ein Wiedergabegerät“ auf Seite 385.

- Die Sequenz muss über eine Video-ID verfügen. Sollte die Sequenz noch keine Video-ID haben, können Sie diese während des STP-Vorgangs zuweisen.

Die Sequenz muss nicht zwingend mit einer iNEWS Story assoziiert sein. Generell können alle Sequenzen, die diese Anforderungen erfüllen, an ein Wiedergabegerät gesendet werden.

Wenn das Medienformat der Sequenz nicht mit dem im ausgewählten „Senden an Playback“-Profil festgelegten Medienformat übereinstimmt, ist die Anzeige rot. Wählen Sie in diesem Fall ein anderes Profil oder laden Sie andere Medien in die Sequenz, um die Sequenz zum Playback senden zu können. Weitere Informationen finden Sie unter „Festlegen der Einstellungen für „Senden an Playback““ auf Seite 380.




Sie können eine Vorschau der Sequenz anzeigen, bevor Sie sie an ein Wiedergabegerät senden. Weitere Informationen finden Sie unter „Überprüfen in der STP-Zielauflösung“ auf Seite 225.

**So senden Sie eine Sequenz an ein Wiedergabegerät:**

1. Laden Sie eine Sequenz in den Medien-Bereich.

   Dabei haben Sie die Möglichkeit, die Sequenz in den Ausgabe-Modus oder den Asset-Modus zu laden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Sequenz im Assets-Bereich, um eine Sequenz im Asset-Modus zu laden, und wählen Sie „Im Asset-Modus öffnen“.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf die STP-Schaltfläche.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Senden an Playback“ *(Profilname)*.

   Wenn die Sequenz ungespeicherte Änderungen enthält, wird ein Dialogfeld angezeigt. Klicken Sie auf „Speichern“, um die Sequenz zu speichern und setzen Sie den STP-Vorgang fort.

   Enthält die Sequenz noch keine Video-ID, wird das Dialogfeld „Senden an Playback“ geöffnet. Legen Sie die korrekten Einstellungen fest und klicken Sie auf „Senden“.

   Wenn keine Video-ID für eine Skriptsequenz zugewiesen ist, wird ein blauer Link im „Video-ID“-Feld angezeigt. Wenn Sie auf diesen Link klicken, können Sie das „Video-ID“-Feld im Story-Formular der jeweiligen Story anzeigen und aktivieren. Geben Sie anschließend die korrekte Video-ID ein und starten Sie den „Senden an Playback“-Vorgang erneut.

   Wenn die Sequenz Lücken mit schwarzem Video enthält und Ihr MediaCentral UX Administrator die Option konfiguriert hat, diese zu erkennen, wird eine Fehlermeldung angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im *MediaCentral | UX Administrationshandbuch*.

   Wenn die Sequenz eine Video-ID enthält und die Medienformate der Sequenz und des Profils übereinstimmen, wird die Sequenz über den Interplay Transfer-Service an das ausgewählte Wiedergabegerät gesendet. Sie können während des Transfers auch weiterarbeiten.

   Weitere Informationen zum Überwachen von „Senden an Playback“-Vorgängen finden Sie unter „Der Fortschritt-Bereich“ auf Seite 386.

# Senden einer Long GOP-Sequenz gemischter Auflösung an ein Wiedergabegerät

Es können nur bestimmte Medientypen zu einer Sequenz hinzugefügt werden, damit der „Senden an Playback“-Vorgang reibungslos durchgeführt wird. In den meisten Fällen müssen alle Medien, die in einer Sequenz vorkommen, in der Zielauflösung vorhanden sein, damit ein STP-Vorgang gestartet wird.

Wenn Sie jedoch eine Long GOP-Auflösung als Zielauflösung wählen, können Sie Medien verschiedener Auflösungen mischen, sofern ihre Framerates übereinstimmen. Wenn die Zielauflösung beispielsweise XDCAM-HD 1080i ist, können Sie sowohl XDCAM 1080i-Clips als auch DV25 411-NTSC-Clips in dieselbe Sequenz integrieren. Beide verwenden eine tatsächliche Framerate von 29,97 fps.

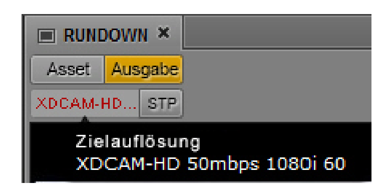
Die DV25-Clips müssen vor dem STP-Vorgang nicht in XDCAM 1080i transkodiert werden. Bei Long GOP-Sequenzen finden sämtliche notwendigen Transkodierungen während des STP-Vorgangs statt.



*Im Assets-Bereich von MediaCentral UX können Sie die Framerate eines Clips festlegen. Öffnen Sie die Interplay Production Datenbank und prüfen Sie die FPS-Spalte (Frames pro Sekunde). Wenn diese Spalte nicht angezeigt wird, klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche des Assets-Bereichs und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen“.*

Beachten Sie Folgendes:

- Videoformat-Anzeige: Die Videoformat-Anzeige im Medien-Bereich zeigt die Zielauflösung des STP-Vorgangs. Wenn das Medienformat eines Clips in der Sequenz nicht mit dem im ausgewählten „Senden an Playback“-Profil festgelegten Medienformat übereinstimmt, ist die Anzeige rot.




  Bei Long GOP-Sequenzen gemischter Auflösung ist die Anzeige rot. Sie können die Sequenz jedoch trotzdem zum Playback senden, solange sämtliche Clips in der Sequenz dieselbe Framerate verwenden.

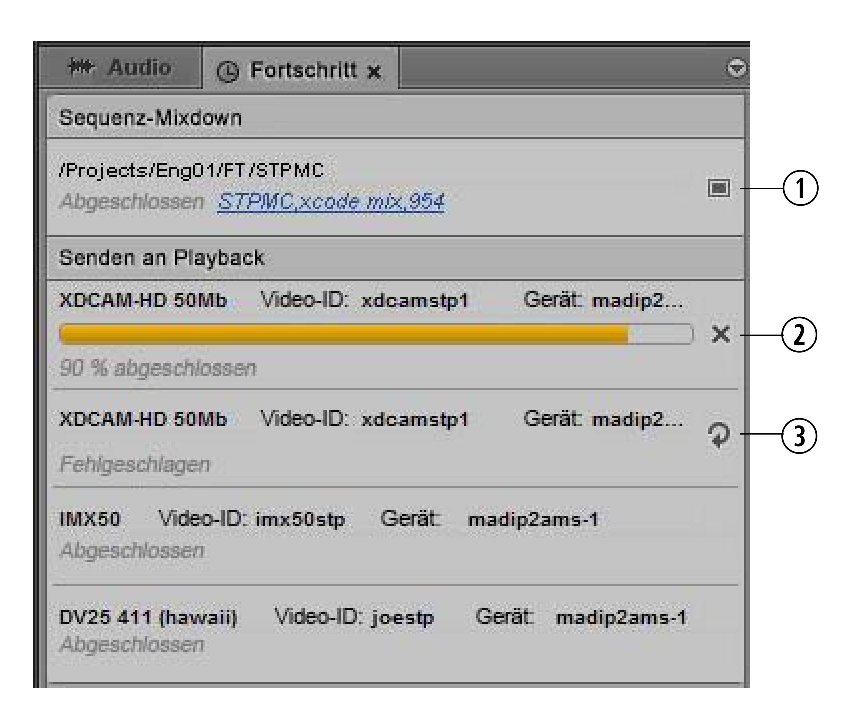
- Seitenverhältnis: Es wird keine Seitenverhältniskonvertierung durchgeführt. Clips im 4:3-Format werden für die Wiedergabe in 16:9 gestreckt.
- Für Playout prüfen: Wenn Sie im Medien-Bereich einer im Ausgabe-Modus geöffneten Sequenz auf „Für Playout prüfen“ klicken, werden alle mit der Zielauflösung kompatiblen Objekte der Sequenz in der Zielauflösung wiedergegeben. Bei Objekten, die nicht in der Zielauflösung verfügbar sind, wird statt der Wiedergabe in einer Meldung angezeigt, dass die Medien offline sind. Wenn Sie eine Vorschau aller in der Sequenz enthaltenen Objekte anzeigen möchten, müssen die Clips, die nicht in der Zielauflösung verfügbar sind, für die Wiedergabe in der Zielauflösung transkodiert werden, beispielsweise indem Sie die Interplay Transcode-Funktion in einem Editing-System von Avid verwenden.



**Mit der Ausnahme der Auflösung Long GOP müssen alle Medien, die in einer Sequenz vorkommen, in der Zielauflösung vorhanden sein, damit ein STP-Vorgang gestartet werden kann.**

# Der Fortschritt-Bereich

Im Fortschritt-Bereich können Sie den Fortschritt von Sequenz-Mixdown- und „Senden an Playback“-Vorgängen schon während ihrer Ausführung überwachen. Falls erforderlich können Sie hier bereits gestartete STP-Vorgänge abbrechen und neu starten. In der folgenden Abbildung werden verschiedene Szenarien dargestellt, die Sie beim Überwachen der Vorgänge im Fortschritt-Bereich vorfinden können.



| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Monitor-Schaltfläche | **3** | „Erneut senden“-Schaltfläche |
| **2** | Abbrechen-Schaltfläche | | |



*Durch Klicken auf den Link eines erfolgreich abgeschlossenen Sequenz-Mixdown-Auftrags wird der Ordner geöffnet, in dessen Assets-Bereich sich der neu erstellte Clip befindet.*

Die Vorgänge werden nach Auftragsart gruppiert, beispielsweise unter „Sequenz-Mixdown“ oder „Senden an Playback“. Um eine bessere Übersicht zu erhalten, können Sie einzelne Auftragsgruppen einklappen und gezielt einzelne Abschnitte anzeigen lassen. Wenn Sie erneut alle Auftragsgruppen anzeigen möchten, können Sie dies manuell oder im Bereichsmenü festlegen. Wählen Sie beispielsweise „Auftragsgruppen anzeigen“, um alle Abschnitte anzuzeigen.

Treten Probleme auf, zeigt der Details-Link die vom MediaCentral UX System ausgegebene Fehlermeldung an. Bei Sequenz-Mixdowns handelt es sich um dieselbe Fehlermeldung, die auch bei fehlgeschlagenen Transkodierungs-Aufträgen in den Interplay Production Services und dem Transferstatus-Tool angezeigt wird. Bei „Senden an Playback “(STP)-Vorgängen handelt es sich um die vom MediaCentral Distribution Service ausgegebene Fehlermeldung.



*Wenn ein STP-Auftrag mittels Interplay Transcode und STP Encode zur Übertragung vorbereitet wird, wird der Transcode- und der STP Encode-Auftrag im Media Services- und Transfer Status-Tool aufgelistet. Weitere Informationen finden Sie unter* *„Interplay Services im Media Services- und Transfer Status-Tool“ auf Seite 388.*

**So öffnen Sie den Fortschritt-Bereich:**

- Wählen Sie „Bereiche > Fortschritt“.

**So brechen Sie einen gestarteten Vorgang während der Ausführung ab:**

- Klicken Sie rechts neben dem aktiven Vorgang auf die Abbrechen-Schaltfläche.

**So können Sie einen fehlgeschlagenen Vorgang erneut starten:**

- Klicken Sie rechts neben dem Vorgang auf „Erneut senden“.

**So öffnen Sie den bei einem Mixdown-Vorgang neu erstellten Master-Clip:**

- Klicken Sie rechts neben dem Vorgang auf „Abhören“. Weitere Informationen finden Sie unter „Transkodieren von Assets“ auf Seite 230.

**So entfernen Sie einen Auftrag aus der Liste des Fortschritt-Bereichs:**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den abgeschlossenen Vorgang und wählen Sie „Auftrag löschen“.

**So entfernen Sie alle inaktiven Vorgänge aus der Liste des Fortschritt-Bereichs:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Inaktive Aufträge löschen“.

# Interplay Services im Media Services- und Transfer Status-Tool

Ein STP-Auftrag (Send to Playback (Senden an Playback)) kann Interplay Transcode und STP Encode für die Vorbereitung des STP-Auftrags zur Übertragung verwenden. In diesem Fall sind die Transcode- und STP Encode-Aufträge während der Verarbeitung im Media Services- und Transfer Status-Tool aufgeführt, werden aber nach Fertigstellung von der Auftragsliste entfernt. Dieses Verhalten unterscheidet sich vom typischen Auftragsstatusbericht, bei dem Aufträge nach der Fertigstellung beibehalten werden.

Ähnliches gilt für einen Übertragungsauftrag, der „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ verwendet. Diese Aufträge verwenden Interplay Consolidate und Interplay Production Services Automation zur Vorbereitung der Dateien für die Übertragung. Ein Interplay Consolidate-Auftrag wird nach Abschluss der Verarbeitung gelöscht. Ein Interplay Production Services Automation-Auftrag wird beibehalten.

Der Fortschritt für den gesamten STP- bzw. Übertragungsauftrag wird im MediaCentral Fortschritt-Bereich angezeigt.

# 15 Bereitstellen von Assets und Medien

In den folgenden Hauptabschnitten wird beschrieben, wie Assets und Medien von einer Interplay Production Arbeitsgruppe an eine andere übertragen werden:

- Funktionsweise von MediaCentral Delivery
- Übertragen von Assets und Medien an eine Remote-Arbeitsgruppe
- Übertragen von Assets und Medien an eine lokale Arbeitsgruppe

## Funktionsweise von MediaCentral Delivery

In MediaCentral UX sind zwei Optionen für die Bereitstellung von Assets und Medien verfügbar:

- Übertragung an eine Remote-Arbeitsgruppe. Wenn Ihr Unternehmen für mehrere Interplay Production Arbeitsgruppen konfiguriert ist, können Sie über MediaCentral UX Assets und Medien von Ihrer derzeitigen Arbeitsgruppe an eine andere übertragen. Informationen zum Konfigurieren mehrerer Arbeitsgruppen finden Sie in der Interplay Production Dokumentation.
- Übertragung von einer Remote-Arbeitsgruppe an eine lokale Arbeitsgruppe. Wenn Ihr MediaCentral Server Teil einer Mehrfachzonenumgebung ist, können Sie Interplay Production Datenbanken zonenübergreifend durchsuchen, Remote-Assets anzeigen und sie für Ihre lokale Interplay Production Arbeitsgruppe bereitstellen. Anweisungen zur Konfiguration einer Mehrfachzone entnehmen Sie dem Handbuch *Avid MediaCentral Platform Services Installation and Configuration Guide*.

Beachten Sie Folgendes:

- Wenn Sie die Übertragung einer Datei starten, bevor diese gespeichert wurde, fragt MediaCentral UX, ob Sie die Datei speichern möchten. Wenn Sie „Ja“ wählen, speichert MediaCentral UX die Datei und beginnt dann mit der Übertragung.
- Ist der Delivery Service nicht verfügbar, sehen Sie anstelle einer Liste von Profilen die Meldung „Keine Profile verfügbar“. Wird der Delivery Service nicht gefunden, sind die Menüoptionen „Übertragen an“ und „Übertragen an mich“ nicht verfügbar (grau).
- In der Arbeitsgruppe, die Medien empfängt, können so lange keine Clips oder Sequenzen wiedergegeben werden, bis die Übertragung abgeschlossen ist.

### Interplay Delivery-Service und Delivery Receiver-Service

In MediaCentral UX werden Übertragungen – von Master-Clips, Subclips, nur aus Schnitten bestehenden Sequenzen und deren Mediendateien – zwischen Arbeitsgruppen über den Interplay Delivery-Service ausgeführt. Dabei muss der Interplay Delivery Receiver-Service auf einem Server in der Arbeitsgruppe, in die die Assets und Medien übertragen werden, ausgeführt werden. Diese Dienste werden als Interplay Production Services in einer Interplay Production Arbeitsgruppe installiert und konfiguriert.



*Vollständige Informationen zu Interplay Delivery finden Sie unter „Working with the Delivery Service“ im* Interplay | Production Services Setup and User’s Guide *oder in der Interplay | Production Hilfe.*

### Von In-Marke bis Out-Marke übertragen

Sie können einen Teil eines Clips übertragen, indem Sie Start- und Endmarken setzen und die Option „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ wählen. Wenn Sie diese verwenden, nutzt MediaCentral UX zwei zusätzliche Dienste: Interplay Production Services Automation und Interplay Consolidate. Weitere Informationen zu diesen Diensten finden Sie im Handbuch *Avid MediaCentral Platform Services Installation and Configuration Guide*.



*Für Sequenzen und Subclips wird die Übertragung von In-Marke bis Out-Marke nicht unterstützt.*



*Sie können MediaCentral Delivery nicht zum Übertragen von Apple ProRes-Medien verwenden, wenn Sie den Befehl „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ auswählen. Der Consolidate-Service unterstützt nicht ProRes als Quell- oder Zielauflösung.*

### Delivery-Profile und Consolidate-Profile

Wenn Sie MediaCentral UX zum Übertragen von Medien verwenden, wählen Sie ein Delivery-Profil aus, das die Zielarbeitsgruppe, Zielvideoqualität und andere Informationen enthält. Die Delivery-Profile werden von einem Interplay Production Administrator im Production Services und Transfer Status Tool erstellt. Diese Profile werden in der lokalen Interplay Production Arbeitsgruppe erstellt und gespeichert.

In manchen Fällen wird ein Consolidate-Profil verwendet, um die Zielauflösung festzulegen. Ein Interplay Production Administrator muss mindestens ein Consolidate-Profil im Production Services und Transfer Status Tool erstellen. Dieses Profil muss „default_for_delivery“ benannt werden. Die in diesem Profil festgelegte Auflösung wird in den Dialogfeldern „Übertragen an“ und „Übertragen an mich“ angezeigt.



*Wenn dieses Standardprofil nicht erstellt wird, ist der Parameter „Zielvideoqualität konsolidieren“ leer. Bei einer Übertragung mit „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ schlägt der Auftrag mit einer Fehlermeldung fehl.*

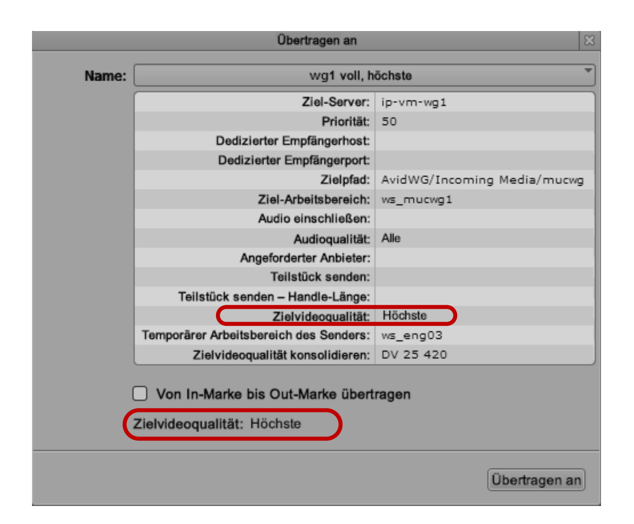
Die folgende Abbildung zeigt das „Übertragen an“-Dialogfeld mit Parametern, die aus dem Delivery-Profil und dem Consolidate-Profil übernommen wurden.

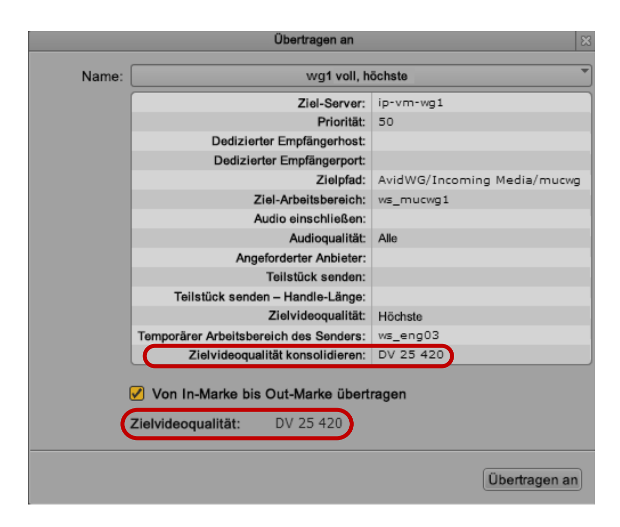



| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | Liste der Delivery-Profile | **3** | Parameter aus dem Consolidate-Standardprofil |
| **2** | Parameter aus dem gewählten Delivery-Profil | **4** | Auflösung für Medien, die übertragen werden |

Die folgende Abbildung zeigt zwei „Übertragen an“-Dialogfelder:

- Das linke Dialogfeld verwendet die Informationen des Delivery-Profils „wg1 full highest“. Es wird die höchste Auflösung für das ausgewählte Clip übertragen.
- Das rechte Dialogfeld verwendet das gleiche Delivery-Profil, es wurde jedoch die Option „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ ausgewählt. Die Zielauflösung (DV25 420) wird dem Consolidate-Standardprofil entnommen. Im Consolidate-Vorgang werden neue Medien erstellt. Ein DV25 420-Clip wird übertragen.






*Weitere Informationen zur Erstellung von Profilen für Interplay Consolidate finden Sie im Handbuch* Avid MediaCentral Platform Services Installation and Configuration Guide.

### Workflows für „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“

Wenn Sie „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ wählen, erstellt der Consolidate-Service mithilfe der Informationen im Consolidate-Profil neue Clips und Assets. In der folgenden Tabelle sind mehrere verschiedene Workflows beschrieben.

| Delivery-Profil | Medienstatus | Consolidate-Ausgabe |
|---|---|---|
| Das Delivery-Profil enthält eine festgelegte Zielvideoqualität. | Medien sind in der festgelegten Auflösung vorhanden. | Consolidate erstellt ein neues Asset und neue Medien in der angegebenen Länge. |
| | Medien sind in der festgelegten Auflösung nicht vorhanden. | Consolidate erstellt ein neues Asset und neue Medien in der angegebenen Länge und Auflösung.<br>Wenn ein Consolidate-Profil mit der festgelegten Auflösung nicht vorhanden ist, wird es automatisch mit den Parametern des Standardprofils erstellt. |

| Delivery-Profil | Medienstatus | Consolidate-Ausgabe |
|---|---|---|
| Das Delivery-Profil enthält keine festgelegte Zielvideoqualität (verwendet z. B. „alle“ oder „höchste“). | Medien sind in der im Consolidate-Profil festgelegten Auflösung vorhanden. | Consolidate erstellt ein neues Asset und neue Medien in der angegebenen Länge. |
| | Medien sind in der im Consolidate-Profil festgelegten Auflösung nicht vorhanden. | Consolidate erstellt ein neues Asset und neue Medien in der angegebenen Länge und Auflösung. |

Beachten Sie Folgendes:

- An den Namen des vom Consolidate-Service erstellten neuen Assets wird „new,*n*“ angehängt. Beispiel: Bei einem Clip mit dem Namen „meinclip“ erhält der entstandene Ziel-Clip den Namen „meinclip,new,1“. Nachfolgende Assets, die aus anderen Teilen des Clips erstellt werden, erhalten den Namen „meinclip,new,2“, „meinclip,new,3“ usw.
- Clips, die in „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ erstellt werden, zeigen nach der Übertragung keine Anfangsbilder an.

# Übertragen von Assets und Medien an eine Remote-Arbeitsgruppe

Wenn Ihr Unternehmen für mehrere Interplay Production Arbeitsgruppen konfiguriert ist, können Sie über MediaCentral UX Assets und Medien von Ihrer derzeitigen Arbeitsgruppe an eine andere übertragen.

Sie können Medien und Assets aus dem Medien-Bereich, dem Assets-Bereich oder dem Suchfensterbereich heraus übertragen.

- Im Medien-Bereich können Sie die Übertragung im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus starten. Dabei kann nur das aktuell geladene Asset übertragen werden. Für Clips können Sie die „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“-Funktion verwenden. Für Sequenzen und Subclips wird die Übertragung von In-Marke bis Out-Marke nicht unterstützt.
- Im Assets-Bereich oder dem Suchfensterbereich können Sie ein oder mehrere Assets auswählen.

Den Status der Übertragung können Sie im Fortschritt-Bereich nachverfolgen.



*Standardmäßig ist ein Übertragungsanbieter so konfiguriert, dass Aufträge nacheinander ausgeführt werden. Dies können Sie in einer .ini-Datei ändern. Mehr Informationen dazu finden Sie in der Interplay Delivery-Dokumentation.*

**So übertragen Sie aus dem Medien-Bereich an eine Remote-Arbeitsgruppe:**

1. Laden Sie ein Asset entweder im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus.
2. (Optional) Wenn Sie nur einen Teil eines im Asset-Modus geladenen Clips übertragen möchten, setzen Sie Start- und Endmarken. In Sequenzen und Subclips können Sie keine Start- und Endmarken setzen.
3. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übertragen an".

   Das „Übertragen an"-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt die Parameter des ausgewählten Profils an.


4. Wählen Sie in der Namensliste das Delivery-Profil für die Übertragung.

   Die Profile werden von einem Interplay Production Administrator erstellt. Das übertragene Videoformat wird unter „Target Video Quality" (Zielvideoqualität) unten im Dialogfeld angezeigt.
5. (Optional) Zum Übertragen eines Teils eines Clips wählen Sie „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen".

   Wenn Sie diese Option verwenden, wird die Zielvideoqualität aus dem Consolidate-Profil übernommen. Siehe „Funktionsweise von MediaCentral Delivery" auf Seite 389.
6. Klicken Sie auf „Übertragen an".

   Der Job wurde übertragen. Den Status der Übertragung können Sie im Fortschritt-Bereich anzeigen.

**So übertragen Sie aus dem Assets-Bereich oder dem Suchfensterbereich an eine Remote-Arbeitsgruppe:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Asset und wählen Sie „Übertragen an".
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übertragen an".

   Das „Übertragen an"-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt die Parameter des ausgewählten Profils an.
3. Wählen Sie in der Namensliste das Delivery-Profil für die Übertragung.

   Die Profile werden von einem Interplay Production Administrator erstellt. Das übertragene Videoformat wird unter „Target Video Quality" (Zielvideoqualität) unten im Dialogfeld angezeigt.
4. Klicken Sie auf „Übertragen an".

   Der Job wurde übertragen.

**So zeigen Sie den Status der Übertragung an:**

- Klicken Sie im Fortschritt-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Auftragsgruppen anzeigen > Übertragung".






*Übertragungsaufträge, die „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen" verwenden, bereiten die Dateien mit Interplay Consolidate und Interplay Production Services Automation für die Bereitstellung vor. Diese Aufträge werden im Interplay Media Services- und Transfer Status-Tool angezeigt. Ein Interplay Consolidate-Auftrag wird nach Abschluss der Verarbeitung gelöscht. Ein Interplay Production Services Automation-Auftrag wird beibehalten.*

# Übertragen von Assets und Medien an eine lokale Arbeitsgruppe

Wenn Ihr MediaCentral Server Teil einer Mehrfachzonenumgebung ist, können Sie Interplay Production Datenbanken zonenübergreifend durchsuchen, Remote-Assets anzeigen und sie für Ihre lokale Interplay Production Arbeitsgruppe bereitstellen.

Wenn Sie ein Profil auswählen, wird die Liste der Profile durch die vorhandenen Profile auf der Production Services Engine (Remote) festgelegt, für die die lokale Production Services Engine als Ziel eingestellt ist.

**So führen Sie eine Übertragung an eine lokale Arbeitsgruppe aus dem Medien-Bereich durch:**

1. Führen Sie eine Suche durch, die eine andere MediaCentral Zone einschließt.

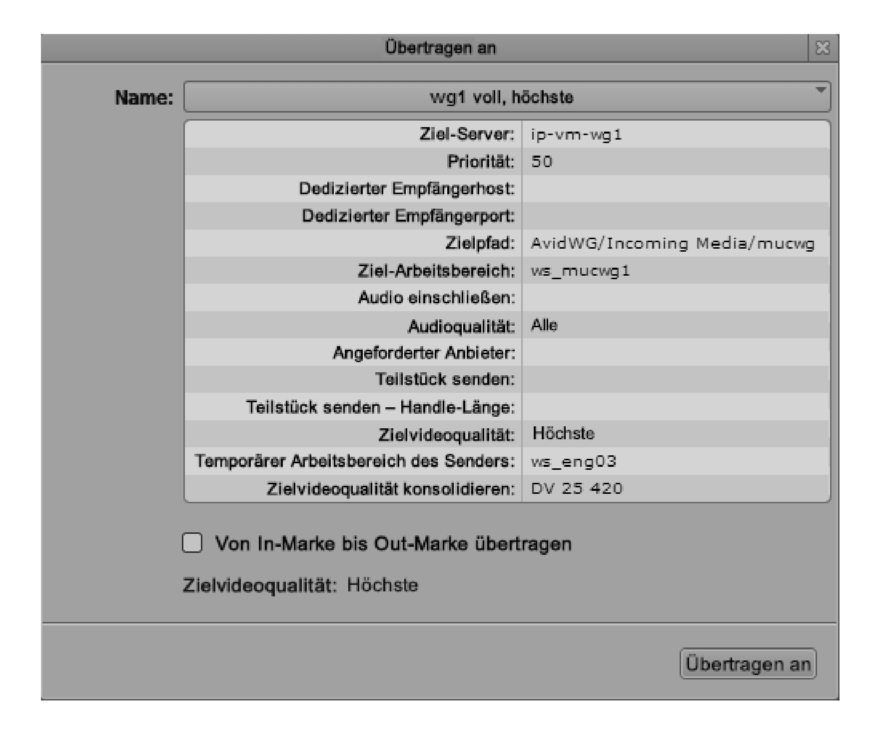
   Weitere Informationen finden Sie unter „Suchen nach Assets“ auf Seite 277.

2. Laden Sie ein Asset entweder im Asset-Modus oder im Ausgabe-Modus.

3. (Optional) Wenn Sie nur einen Teil eines im Asset-Modus geladenen Clips übertragen möchten, setzen Sie Start- und Endmarken. In Sequenzen und Subclips können Sie keine Start- und Endmarken setzen.

4. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übertragen an mich“.

   Das „Übertragen an mich“-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt die Parameter des ausgewählten Profils an.




5. Wählen Sie in der Namensliste das Delivery-Profil für die Übertragung.

   Die Profile werden von einem Interplay Production Administrator erstellt. Das übertragene Videoformat wird unter „Target Video Quality“ (Zielvideoqualität) unten im Dialogfeld angezeigt.

6. (Optional) Zum Übertragen eines Teils eines Clips wählen Sie „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“.

   Wenn Sie diese Option verwenden, wird die Zielvideoqualität aus dem Consolidate-Profil übernommen. Siehe „Funktionsweise von MediaCentral Delivery“ auf Seite 389.

7. Klicken Sie auf „Übertragen an mich“.

   Der Job wurde übertragen.

**So führen Sie eine Übertragung an eine lokale Arbeitsgruppe aus dem Suchfensterbereich durch:**

1. Führen Sie eine Suche durch, die eine andere MediaCentral Zone einschließt.

   Weitere Informationen finden Sie unter „Suchen nach Assets“ auf Seite 277.

2. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.

3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Asset und wählen Sie „Übertragen an mich“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Übertragen an mich“.

   Das „Übertragen an mich“-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt die Parameter des ausgewählten Profils an.

4. Wählen Sie in der Namensliste das Delivery-Profil für die Übertragung.

   Die Profile werden von einem Interplay Production Administrator erstellt. Das übertragene Videoformat wird unter „Target Video Quality“ (Zielvideoqualität) unten im Dialogfeld angezeigt.

5. Klicken Sie auf „Übertragen an mich“.

   Der Job wurde übertragen.

**So zeigen Sie den Status der Übertragung an:**

- Klicken Sie im Fortschritt-Bereich auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Auftragsgruppen anzeigen > Übertragen an mich“.



*Übertragungsaufträge, die „Von In-Marke bis Out-Marke übertragen“ verwenden, bereiten die Dateien mit Interplay Consolidate und Interplay Production Services Automation für die Bereitstellung vor. Diese Aufträge werden im Interplay Media Services- und Transfer Status-Tool angezeigt. Ein Interplay Consolidate-Auftrag wird nach Abschluss der Verarbeitung gelöscht. Ein Interplay Production Services Automation-Auftrag wird beibehalten.*

# 16 Arbeiten mit Interplay | MAM Vorgängen und Aufgaben

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten Informationen zum Arbeiten mit Vorgängen, die Sie in Interplay MAM Desktop oder MediaCentral UX erstellt haben, und zu den einzelnen Benutzeraufgaben, die Teil der MAM Vorgänge sind:

- Funktionsweise von Vorgängen, Aufgaben und Aktionen
- Erstellen von Vorgängen
- Überwachen von Vorgängen im Fortschritt-Bereich
- Arbeiten mit Aufgaben

## Funktionsweise von Vorgängen, Aufgaben und Aktionen

Vorgänge ermöglichen das Verwenden flexibler Benutzeraktivitäten und automatisierter Workflows in Interplay MAM. Ein *Vorgang* bezeichnet einen festgelegten Satz automatischer Workflows und manueller Aktivitäten zum Erreichen eines bestimmten Ziels. Er definiert die Status, Aufgaben und den Steuerfluss, die zum Erreichen des Ziels verwendet werden. Ein Beispiel dafür: Sie sind mit dem Erstellen einer einfachen Sequenz fertig und möchten sie an einen Überprüfer zur Genehmigung senden, bevor die Sequenz an ein Gerät zum Bearbeiten übertragen wird. Zu diesem Zweck können Sie einen Vorgang erstellen. Vorgänge spiegeln bestimmte Business-Workflows von Kunden mit bestimmten Benutzerinteraktionen wider.

Interplay MAM Vorgänge enthalten *Aufgaben*: grundlegende Schritte in einem Vorgang, die entweder automatisch (basierend auf Workflow-Skripts) oder durch eine Benutzeraktion ausgeführt werden. Eine Aufgabe, die eine Benutzeraktion erfordert und durch eine solche abgeschlossen wird, wird *Benutzeraufgabe* genannt.

*Aktionen* sind Elemente, die zum Erstellen eines Vorgangs ausgewählt werden.

# Erstellen von Vorgängen

Die Fähigkeit zum Erstellen und Starten von Vorgängen ist in den Interplay MAM Regeln festgelegt. So müssen beispielsweise Ihre zur Anmeldung bei der Interplay MAM Datenbank verwendeten Anmeldedaten Sie zum Erstellen von Vorgängen berechtigen. Abgesehen davon bestimmt die Konfiguration des Vorgangs in Interplay MAM die Aktionstypen, die angewendet werden können, sowie die Anzahl und den Typ der Assets, die einem Vorgang angehängt werden können (z. B. einfache Sequenz, Video oder Audio, oder gemischte Anlagen).

Wenn Sie einen Vorgang erstellen, wählen Sie den Vorgangstyp aus, der in Interplay MAM erstellt wurde.

Überwachen Sie den Status Ihrer Vorgänge im Fortschritt-Bereich und verfolgen Sie im Aufgaben-Bereich, ob Vorgänge weitere Benutzeraufgaben nach sich ziehen. Siehe „Überwachen von Vorgängen im Fortschritt-Bereich“ auf Seite 401 und „Der Aufgaben-Bereich“ auf Seite 403.

**So erstellen Sie im Assets-Bereich einen Vorgang:**

1. Wählen Sie ein oder mehrere Assets aus.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Asset und wählen Sie „Aktionen“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Aktionen“.

   Die Liste zeigt alle Vorgänge an, die Sie verwenden können.
3. Wählen Sie den Vorgangstyp.
4. (Option) Wenn der Vorgangstyp ein Untermenü enthält, wählen Sie das gewünschte Menüelement aus, beispielsweise ein Exportziel für einen Exportvorgang.
5. Geben Sie die erforderlichen Informationen in das Dialogfeld ein und klicken Sie auf „OK“.

   Der Vorgang wird erstellt und im Fortschritt-Bereich angezeigt. Wenn Sie für den Vorgang zusätzliche Benutzeraktionen ausführen müssen, sehen Sie die entsprechende Aufgabe im Aufgaben-Bereich.

**So erstellen Sie im Suchfensterbereich einen Vorgang:**

1. Suchen Sie nach den Assets, die Sie verwenden möchten.
2. Wählen Sie in der Liste der Suchergebnisse ein oder mehrere Assets.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Asset und wählen Sie „Aktionen“.
   - Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Aktionen“.

   Die Liste zeigt alle Vorgangstypen an, die Sie verwenden können.
4. Wählen Sie den Vorgangstyp.
5. (Option) Wenn der Vorgangstyp ein Untermenü enthält, wählen Sie das gewünschte Menüelement aus, beispielsweise ein Exportziel für einen Exportvorgang.
6. Geben Sie die erforderlichen Informationen in das Dialogfeld ein und klicken Sie auf „OK“.

   Der Vorgang wird erstellt und im Fortschritt-Bereich angezeigt. Wenn Sie für den Vorgang zusätzliche Benutzeraktionen ausführen müssen, sehen Sie die entsprechende Aufgabe im Aufgaben-Bereich.

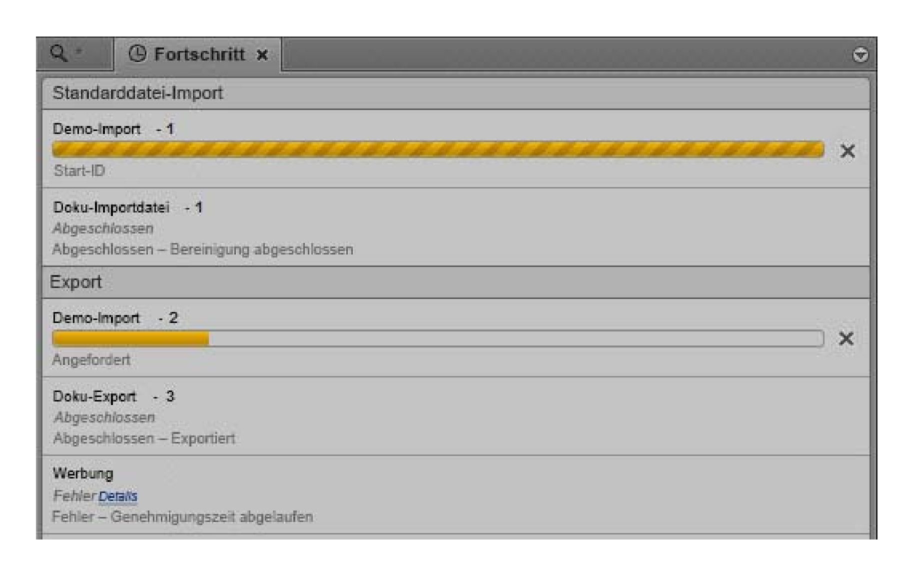
**So erstellen Sie im Medien-Bereich einen Vorgang:**

1. Laden Sie ein Asset im Asset-Modus oder eine einfache Sequenz im Ausgabe-Modus.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche, wählen Sie „Aktionen“ und dann den Vorgangstyp.
3. (Option) Wenn der Vorgangstyp ein Untermenü enthält, wählen Sie das gewünschte Menüelement aus, beispielsweise ein Exportziel für einen Exportvorgang.
4. Geben Sie die erforderlichen Informationen in das Dialogfeld ein und klicken Sie auf „OK“.

   Der Vorgang wird erstellt und im Fortschritt-Bereich angezeigt. Wenn Sie für den Vorgang zusätzliche Benutzeraktionen ausführen müssen, sehen Sie die entsprechende Aufgabe im Aufgaben-Bereich.

# Überwachen von Vorgängen im Fortschritt-Bereich

Im Fortschritt-Bereich können Sie die Vorgänge überwachen, die Sie in Interplay MAM Desktop oder MediaCentral UX erstellt haben, und die aktiv sind oder während der letzten 24 Stunden abgeschlossen wurden. Falls erforderlich, können Sie hier bereits gestartete Vorgänge abbrechen. In der folgenden Abbildung werden verschiedene Szenarien dargestellt, die Sie beim Überwachen der MAM-Vorgänge im Fortschritt-Bereich vorfinden können.






*Wenn Sie mit Ihrem Benutzerkonto auch dazu berechtigt sind, mit Interplay Production Vorgängen wie „Sequenz-Mixdown“ und „Send To Playback“ zu arbeiten, können Interplay MAM und Interplay Production Vorgänge gleichzeitig im Fortschritt-Bereich angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Fortschritt-Bereich“ auf Seite 386.*

Vorgänge sind entsprechend der in Interplay MAM Desktop festgelegten Gruppeneigenschaft gruppiert. Wenn eine Gruppeneigenschaft nicht festgelegt ist, werden Vorgänge nach Vorgangstyp (wie „Export“ oder „Import“) gruppiert. In MediaCentral UX wird der Begriff „Auftragsgruppen“ für Vorgangstypen und „Auftragsgruppennamen“ für Vorgangstypenbezeichnungen verwendet. Um eine bessere Übersicht zu erhalten, können Sie einzelne Auftragsgruppen einklappen und gezielt einzelne Abschnitte anzeigen lassen. Wenn Sie erneut alle Auftragsgruppen anzeigen möchten, können Sie dies im Bereichsmenü festlegen.

Für jeden Vorgang zeigt der Fortschritt-Bereich den Vorgangstitel, die Anzahl der verknüpften Assets (sofern vorhanden) und Informationen zum Lebenszyklus und Status. Bei gestarteten und laufenden Vorgängen wird auch ein Fortschrittsbalken angezeigt. Bei aktiven Vorgängen, die abgebrochen werden können, befindet sich rechts neben dem Vorgang eine Abbrechen-Schaltfläche.

Tritt ein Problem auf und das Details-Eigenschaftenfeld ist in Interplay MAM angegeben, zeigt der Details-Link die vom Interplay MAM System ausgegebene Fehlermeldung an.

**So öffnen Sie den Fortschritt-Bereich:**

- Wählen Sie „Bereiche > Fortschritt“.

  Im Bereich werden alle aktiven oder abgeschlossenen Vorgänge angezeigt, die Sie in Interplay MAM Desktop während der letzten 24 Stunden erstellt haben.

**So filtern Sie die angezeigten Aufgabengruppen:**

- Wählen Sie „Bereiche > Auftragsgruppen anzeigen“ und klicken Sie auf den Auftragsgruppennamen.

  Im Bereich werden alle Vorgänge der ausgewählten Aufgabengruppe ausgeblendet. Sie werden wieder angezeigt, wenn Sie auf einen deaktivierten Auftragsgruppennamen (ohne Häkchen) klicken.

**So brechen Sie einen gestarteten Vorgang während der Ausführung ab:**

- Klicken Sie rechts neben dem aktiven Vorgang auf die Abbrechen-Schaltfläche.

  Die Abbrechen-Schaltfläche wird entfernt. Eine Anforderung zum Abbrechen des Vorgangs wird an Interplay MAM Desktop gesendet.

**So entfernen Sie alle inaktiven Vorgänge aus der Liste des Fortschritt-Bereichs:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Inaktive Aufträge löschen“.

   Alle abgeschlossenen Vorgänge werden aus dem Fortschritt-Bereich entfernt.

# Arbeiten mit Aufgaben

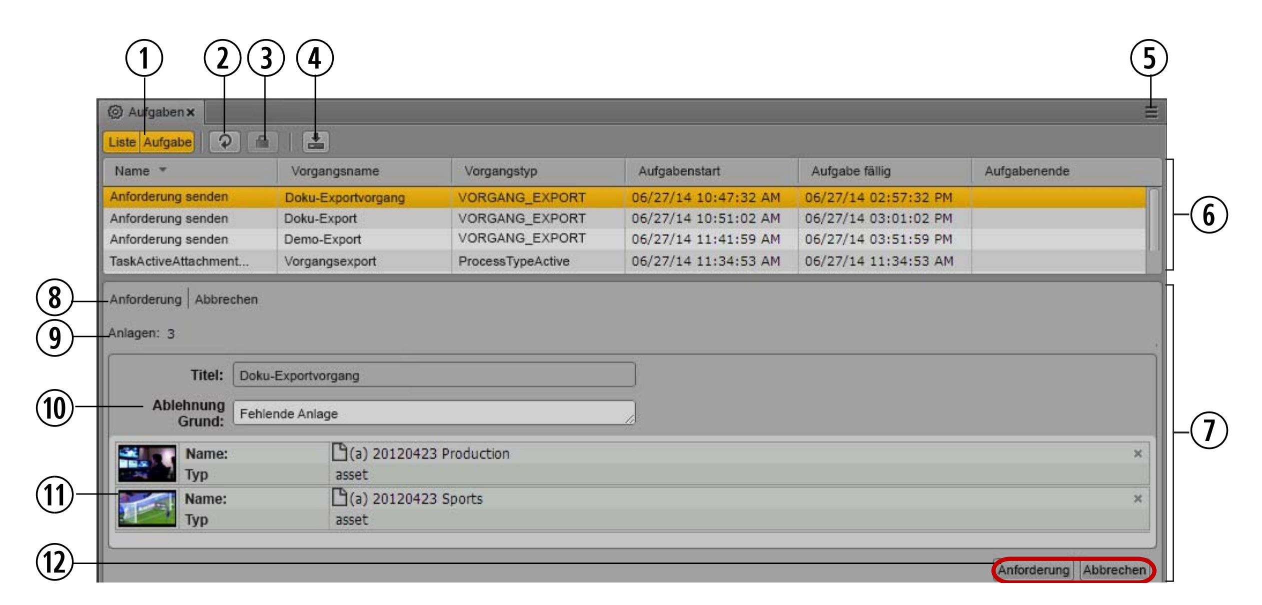
Im Aufgaben-Bereich werden alle Benutzeraufgaben angezeigt, für die Sie eine Aktion ausführen müssen. Diese Aufgaben können Teil von Vorgängen sein, die Sie erstellt haben oder die von anderen Benutzern erstellt und an Sie delegiert wurden. Alle Optionen für das Arbeiten mit Aufgaben werden von Interplay MAM Regeln festgelegt: Die Konfiguration der entsprechenden Vorgänge in Interplay MAM muss das Delegieren und Anwenden von Aktionen für Benutzeraufgaben zulassen. Die Vorgangskonfiguration bestimmt auch, welche Aktionen für eine Aufgabe verfügbar sind sowie die Ergebnisse der Aufgabenausführung.

Um zu verhindern, dass verschiedene Benutzer gleichzeitig eine Aufgabe bearbeiten, sind Aufgaben automatisch für andere Benutzer gesperrt, sobald sie zum Bearbeiten geöffnet werden. Das Sperranzeige-Symbol kennzeichnet den Sperrstatus jeder ausgewählten Aufgabe. In den folgenden Abschnitten erhalten Sie Informationen zu den Optionen beim Arbeiten mit Benutzeraufgaben.


- „Der Aufgaben-Bereich“ auf Seite 403
- „Verwenden des Aufgaben-Bereichs“ auf Seite 406
- „Delegieren von Benutzeraufgaben“ auf Seite 408
- „Anwenden von Aktionen auf Benutzeraufgaben“ auf Seite 409
- „Anzeigen und Bearbeiten von Benutzeraufgabendaten“ auf Seite 410
- „Hinzufügen und Bearbeiten von Benutzeraufgabenanlagen“ auf Seite 411


## Der Aufgaben-Bereich

Im Aufgaben-Bereich werden alle Benutzeraufgaben angezeigt, für die Sie eine Aktion ausführen müssen. Sie können die angezeigten Aufgaben überprüfen und filtern sowie die Details einer ausgewählten Aufgabe überprüfen. Bei Bedarf können Sie auch Aufgabendaten und -anlagen bearbeiten oder Aufgaben direkt an andere Benutzer und Gruppen delegieren oder andere Aktionen direkt über den Bereich anwenden. In der folgenden Abbildung werden verschiedene Szenarien dargestellt, die Sie beim Bearbeiten von Aufgaben im Aufgaben-Bereich vorfinden können.



| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1 | Listen- und Aufgabenschaltfläche<br>Liste Aufgabe | Schaltet die Anzeige der Aufgabenliste und Aufgabendetails ein oder aus. Wenn eingeschaltet, ist die Schaltfläche orange.<br>*Die Listen- und Aufgabenschaltfläche können gleichzeitig eingeschaltet, aber nicht ausgeschaltet sein. Wenn nur eine der beiden aktiviert ist und Sie auf diese Schaltfläche klicken, deaktiviert das System automatisch die entsprechende Anzeige und aktiviert gleichzeitig die andere.* |
| 2 | Aktualisieren-Schaltfläche | Aktualisiert die Anzeige aktiver Aufgaben in der Aufgabenliste. |
| 3 | Sperranzeige-Symbol | Zeigt an, ob die ausgewählte Aufgabe derzeit für die Bearbeitung gesperrt ist. |
| | | Die Aufgabe steht zur Bearbeitung zur Verfügung. |
| | | Die Aufgabe wird derzeit von Ihnen bearbeitet und ist daher für andere Benutzer gesperrt. Sobald Sie mit dem Bearbeiten einer Aufgabe beginnen, ist diese gesperrt und das Sperranzeige-Symbol wird orange. |
| | | Die Aufgabe kann nicht bearbeitet werden, weil sie bereits gesperrt ist – z. B. weil ein anderer Benutzer gerade daran arbeitet. In diesem Fall sehen Sie eine Nachricht, wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Sperranzeige-Symbol fahren.<br>Die Sperre wird aufgehoben, nachdem Sie erfolgreich eine Aktion angewendet oder die Aufgabe delegiert haben, eine andere Aufgabe auswählen oder den Aufgaben-Bereich schließen. |
| 4 | Speichern-Schaltfläche | Speichert die Aufgabendaten, ohne das Bearbeitungsfeld zu schließen. Siehe „Anzeigen und Bearbeiten von Benutzeraufgabendaten“ auf Seite 410. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 5 | Bereichsmenü-Schaltfläche | Das Bereiche-Menü des Aufgaben-Bereichs enthält folgende Optionen:<br>• Filter – Ermöglicht das Anwenden eines auf die Zeit oder den Aufgabentyp basierenden Filters auf die Aufgabenliste.<br>• Spalten hinzufügen oder entfernen – Zeigt Spalten in der Aufgabenliste an oder blendet sie aus.<br>• Delegieren an – Ermöglicht das Delegieren einer ausgewählten Aufgabe an einen anderen Benutzer oder eine andere Gruppe. Siehe „Delegieren von Benutzeraufgaben“ auf Seite 408.<br>• Hilfe – Blendet die Hilfe ein, in der die Steuerelemente des Aufgaben-Bereichs beschrieben sind. Von diesem Thema aus erreichen Sie das gesamte Hilfesystem zu MediaCentral UX. |
| 6 | Aufgabenliste | Zeigt aktive und abgeschlossene Aufgaben in einer Übersichtstabelle, je nach auf den Bereich angewendetem Filter. Die Aufgabenliste hat standardmäßig sechs Spalten:<br>• Name: Zeigt den Namen der Aufgabe an.<br>• Vorgangsname: Zeigt den Namen des Vorgangs an, zu der die Aufgabe gehört.<br>• Vorgangstyp: Zeigt den Typ des Vorgangs an, zu der die Aufgabe gehört.<br>• Aufgabenstart: Zeigt das Datum und die Uhrzeit an, als die Aufgabe gestartet wurde.<br>• Aufgabe fällig: Zeigt das geplante Enddatum und die Endzeit der Aufgabe an (nur bei aktiven Aufgaben).<br>• Aufgabenende: Zeigt das Datum und die Uhrzeit an, als die Aufgabe beendet wurde.<br>Im Menü des Aufgaben-Bereichs können Sie über die Funktion „Spalten hinzufügen oder entfernen“ konfigurieren, welche Spalten angezeigt werden. |
| 7 | Aufgabendetails | Zeigt Details der in der Aufgabenliste ausgewählten Aufgabe an. Je nach Aufgabentyp können die Aufgabendetails in die Ausschnitte „Aufgabeninformationen“ und „Aufgabenanlagen“ geteilt werden. Wenn Sie mehrere Aufgaben in der Aufgabenliste auswählen, zeigt der Aufgabendetails-Ausschnitt keine Informationen an oder wird gelöscht. |

| | Anzeige- bzw. Steuerelement | Beschreibung |
|---|---|---|
| 8 | Breadcrumbs | Zeigen die Namen der aktuellen und vorherigen Aufgaben des Vorgangs für Kontextinformationen an. Die aktuelle Aufgabe ist die letzte (ganz rechts stehende) in der Liste. Breadcrumbs werden für aktive und abgeschlossene Aufgaben angezeigt. |
| 9 | Anlagenzähler | Zeigt die Anzahl der angehängten Assets. Wenn die Anzahl der Anlagen nicht mit den zulässigen Begrenzungen übereinstimmt, ist der Anlagenzähler rot gefärbt. Eine QuickInfo gibt Details an, einschließlich der Ursache für die Überschreitung der Begrenzung. Siehe „Hinzufügen und Bearbeiten von Benutzeraufgabenanlagen“ auf Seite 411.<br>Anlagen: 3<br>Assets: 3, zulässig: 0-10<br>Sequenzen: 0, zulässig: 0-4<br>Gesamt: 3, zulässig: 1-10 |
| 10 | Aufgabeninformationen | Zeigt die der Aufgabe zugewiesenen Metadaten an. Siehe „Anzeigen und Bearbeiten von Benutzeraufgabendaten“ auf Seite 410. |
| 11 | Aufgabenanlagen | Zeigt die Anlagen der Aufgabe als *Assetkarten an.* Für jede Anlage werden folgende Informationen angezeigt:<br>• Ein Head Frame oder Clipsymbol<br>• Der Assetname und -typ<br>• Eine Entfernen-Schaltfläche (optional)<br>Bietet Steuerelemente zum Löschen von Anlagen und Hinzufügen neuer Anlagen zu einer aktiven Aufgabe; ermöglicht das Öffnen von Anlagen aktiver und abgeschlossener Aufgaben. Siehe „Hinzufügen und Bearbeiten von Benutzeraufgabenanlagen“ auf Seite 411. |
| 12 | Aktionen-Schaltflächen | Löst eine Aktion für die Aufgabe aus. Der Aufgabentyp bestimmt, welche Aktionen verfügbar sind. Siehe „Anwenden von Aktionen auf Benutzeraufgaben“ auf Seite 409. |

## Verwenden des Aufgaben-Bereichs

Der Aufgaben-Bereich ist in den Aufgabenliste- und Aufgabendetails-Ausschnitt unterteilt, die einzeln oder gleichzeitig angezeigt werden können.

**So öffnen Sie den Aufgaben-Bereich:**

- Wählen Sie „Bereiche > Aufgaben“.

**So können Sie den Aufgabenliste- und Aufgabendetails-Ausschnitt einblenden und ausblenden:**

- Klicken Sie auf die Listen-Schaltfläche.

  Der Aufgabenliste-Ausschnitt wird angezeigt.

- Klicken Sie auf die Aufgaben-Schaltfläche.

  Der Aufgabendetails-Ausschnitt wird angezeigt, der Details der in der Aufgabenliste ausgewählten Aufgabe enthält.

- Klicken Sie zum Ausblenden eines Ausschnitts erneut auf die Schaltfläche.

  Beide Ausschnitte können nicht gleichzeitig ausgeblendet sein.

**So fügen Sie Eigenschaftenspalten in der Aufgabenliste hinzu oder entfernen Sie sie:**

1. Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Aufgaben-Bereichs auf die Bereichsmenü-Schaltfläche und wählen Sie „Spalten hinzufügen oder entfernen".

   Das „Spalten hinzufügen oder entfernen"-Fenster wird geöffnet. Die Liste ist in „Gemeinsame Eigenschaften" und MAM-Aufgaben unterteilt.

2. Wählen Sie die anzuzeigenden Spalten aus bzw. heben Sie bei Spalten, die Sie nicht anzeigen möchten, die Auswahl auf.

   Zum Finden bestimmter Spalten können Sie das Suchfeld benutzen.

3. Zum Speichern Ihrer Einstellungen klicken Sie auf die Schließen-Schaltfläche oder auf eine beliebige Stelle außerhalb des Fensters.

**So sortieren Sie die Aufgabenliste:**

1. Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die Sie sortieren möchten.

   In der Spalte erscheint ein Pfeil. Wie die Ergebnisse in der Spalte sortiert werden, hängt vom Spalteninhalt ab. In der Name-Spalte werden die Ergebnisse beispielsweise alphabetisch sortiert, beginnend mit der niedrigsten Zahl und dem ersten Buchstaben, oder umgekehrt.

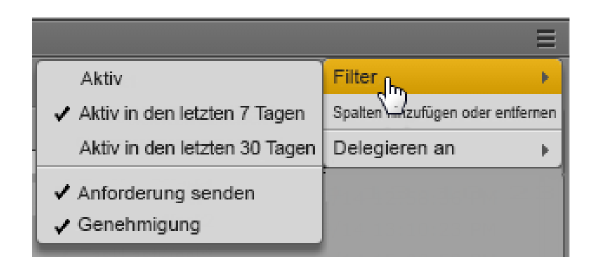
2. Klicken Sie zum Umkehren der Sortierreihenfolge erneut auf die Überschrift der Spalte.

**So filtern Sie die in der Aufgabenliste angezeigten Aufgaben:**

1. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Filter".
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Wählen Sie zum Anwenden eines status- und zeitbasierten Filters „Aktiv", „Aktiv in den letzten 7 Tagen" oder „Aktiv in den letzten 30 Tagen". Standardmäßig ist „Aktiv" ausgewählt, daher werden nur Aufgaben angezeigt, für die noch eine Aufgabe ausgeführt werden muss. Mit den zwei anderen Optionen zeigen Sie abgeschlossene Benutzeraufgaben an, die nicht mehr bearbeitet werden können.

- Um einen Aufgabentyp-basierten Filter anzuwenden, wählen Sie im Menü einen der Aufgabentypen (zum Beispiel „Anforderung senden“ oder „Genehmigung“) oder heben Sie die Auswahl auf. Standardmäßig sind alle Aufgabentypen ausgewählt.




Der Filter wird angewendet und die Aufgabenliste aktualisiert.

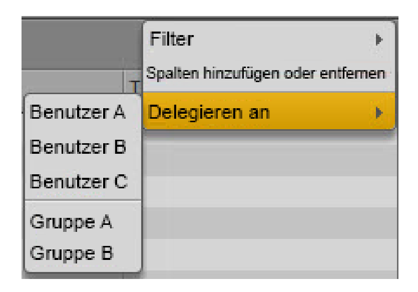
## Delegieren von Benutzeraufgaben

Sie können Benutzeraufgaben an einen anderen Benutzer oder eine andere Benutzergruppe delegieren. Das heißt, dass Sie einem anderen Benutzer bzw. einer anderen Gruppe eine Aktion zuweisen können, die im Laufe des Vorgangs ausgeführt werden muss. Ihre Berechtigung zum Delegieren einer Aufgabe ist abhängig von Interplay MAM Regeln: Die Vorgangskonfiguration in Interplay MAM muss die Delegierung der ausgewählten Aufgabe zulassen.

**So delegieren Sie Aufgaben:**

1. Wählen Sie einen oder mehrere Aufgaben in der Aufgabenliste aus.
2. Klicken Sie auf die Bereichsmenü-Schaltfläche.
3. Wählen Sie „Delegieren an“ aus.

   Die Liste zeigt alle Benutzer und Gruppen an, an die die ausgewählten Aufgaben delegiert werden können.



4. Wählen Sie den Benutzer oder die Gruppe aus, an den bzw. die Sie die Aufgabe delegieren möchten.

   Nach erfolgreicher Delegierung von mindestens einer Aufgabe wird die Aufgabenliste aktualisiert. Je nach Vorgangskonfiguration werden delegierte Aufgaben entweder weiterhin in der Aufgabenliste angezeigt oder daraus entfernt. Wenn Sie beispielsweise ein Aufgabe an eine Gruppe delegieren und Sie Mitglied dieser Gruppe sind, wird die Aufgabe nicht aus der Aufgabenliste entfernt.

## Anwenden von Aktionen auf Benutzeraufgaben

Sie können Aktionen wie „Anforderung senden“, „Genehmigen“ oder „Ablehnen“ auf aktive Benutzeraufgaben anwenden. Die Konfiguration des Vorgangs, zu dem die Aufgabe in Interplay MAM gehört, bestimmt, welche Aktion angewendet werden kann.

**So wenden Sie eine Aktion auf eine Aufgabe an:**

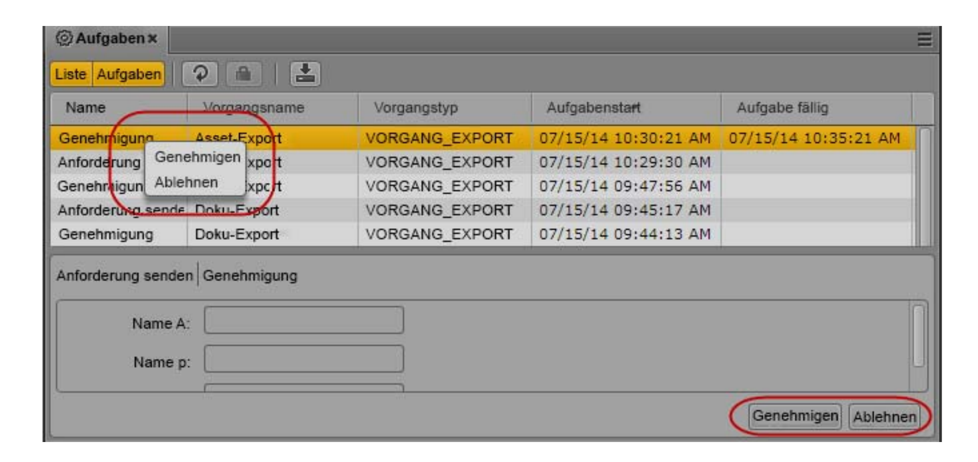
1. Wählen Sie eine Aufgabe in der Aufgabenliste aus.

   Der Aufgabendetails-Ausschnitt zeigt eine Aktionen-Schaltfläche für jede zulässige Aktion, die angewendet werden kann. Wurde die Aufgabe von einem anderen Benutzer gesperrt, sie die Schaltflächen ausgegraut. Wenn keine Aktionen für die ausgewählte Aufgabe zulässig sind, werden keine Schaltflächen angezeigt.

2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Aufgabenliste und wählen Sie die Aktion, die Sie anwenden möchten.

   - Klicken Sie unten im Aufgabendetails-Ausschnitt auf die Schaltfläche der Aktion, die Sie anwenden möchten.



Während der Ausführung der Aktion ist die Aufgabe gesperrt und alle Aktionen-Steuerelemente sind deaktiviert. Anschließend wird die Sperre wieder aufgehoben und der Aufgabenliste- und Aufgabendetails-Ausschnitt werden aktualisiert. Je nach auf den Aufgaben-Bereich angewendetem Filter und der Vorgangskonfiguration wird die Aufgabe aus der Aufgabenliste ggf. entfernt oder eine neue Benutzeraufgabe wird erstellt und angezeigt.

## Anzeigen und Bearbeiten von Benutzeraufgabendaten

Sie können Metadaten von Aufgaben im Aufgabendetails-Ausschnitt anzeigen und bearbeiten. Die Konfiguration der Aufgabenvorlage in Interplay MAM bestimmt, welche Metadatenfelder Sie sehen und bearbeiten können.

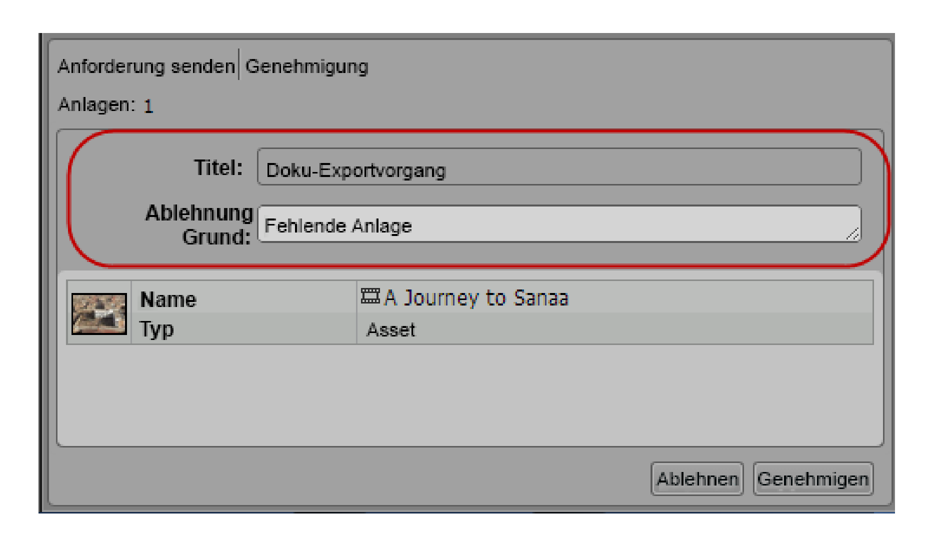
**So zeigen Sie Metadaten von Aufgaben an und bearbeiten sie:**

1. Wählen Sie eine Aufgabe in der Aufgabenliste aus.

   Der Aufgabendetails-Ausschnitt zeigt die Metadatenfelder, die für die Aufgabe konfiguriert sind.

2. Klicken Sie in ein Metadatenfeld und geben Sie den Wert ein oder bearbeiten Sie ihn. Geben Sie beispielsweise einen Grund für die Ablehnung ein, wie in folgender Abbildung gezeigt.

   Informationen zu den verschiedenen Metadatenfeldern finden Sie unter „Anzeigen und Bearbeiten von Interplay | Production Metadaten“ auf Seite 52.




3. Um Ihre Änderungen zu speichern, haben Sie folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie auf die Speichern-Schaltfläche.
   - Drücken Sie Strg + S (Windows) bzw. Befehl + S (Mac).
   - Klicken Sie außerhalb des Metadatenfelds.

Wenn Sie Ihre Änderungen nicht speichern und eine Aktion anwenden oder die Aufgabe delegieren, eine andere Aufgabe auswählen, den Aufgaben-Bereich schließen oder sich abmelden, wird eine Nachricht angezeigt mit der Aufforderung, die Änderungen zu speichern.

## Hinzufügen und Bearbeiten von Benutzeraufgabenanlagen

Bei der Vorgangserstellung hängen Sie wenigstens ein Asset an den Vorgang an. Wenn sich aus dem Vorgang eine Benutzeraufgabe ergibt, können Sie die Anlage in der Benutzeraufgabe selbst bearbeiten: Sie können das angehängte Asset anzeigen, es von der Benutzeraufgabe entfernen oder neue Assets im Aufgaben-Bereich hinzufügen. Die Konfiguration des Vorgangs, zu dem die Aufgabe in Interplay MAM gehört, bestimmt, welche und wie viele Assets hinzugefügt werden können.

Der Aufgaben-Bereich zeigt für jede ausgewählte Aufgabe die Anzahl der Anlagen im Kopfbereich des Aufgabendetails-Ausschnitts. Wenn die Anzahl der Anlagen nicht mit den zulässigen Begrenzungen übereinstimmt, ist der Anlagenzähler rot gefärbt. Eine QuickInfo gibt Details an, einschließlich der Ursache für die Überschreitung der Begrenzung.

**So fügen Sie Medien zu einer Aufgabe hinzu und bearbeiten die Aufgabenanlagen:**

1. Wählen Sie eine Aufgabe in der Aufgabenliste aus.

   Der Aufgabendetails-Ausschnitt zeigt im Kopfbereich die Anzahl der angehängten Assets an und angehängte Assets als „Assetkarten“ im Asset-Ausschnitt.

2. Wenn Sie ein an die Aufgabe angehängtes Medienasset anzeigen möchten, doppelklicken Sie auf das Anfangsbild im Asset-Ausschnitt.

   Das Asset (Video- oder Audioclip oder einfache Sequenz) wird im Medien-Bereich geöffnet.

3. Wenn Sie ein Medienasset zur Aufgabe hinzufügen möchten, haben Sie folgende Möglichkeiten:

   - Klicken Sie im Assets-Bereich auf ein oder mehrere Assets und ziehen Sie sie in den Asset-Ausschnitt der Aufgabe.
   - Klicken Sie im Suchfensterbereich auf ein oder mehrere Assets und ziehen Sie sie in den Asset-Ausschnitt der Aufgabe.
   - Klicken Sie im Asset-Modus auf das Asset, das im Medien-Viewer angezeigt wird, und ziehen Sie es in den Asset-Ausschnitt der Aufgabe.

   Ein Head Frame (Anfangsbild) des Videoassets oder ein Clip-Symbol eines Audioassets wird im Asset-Ausschnitt angezeigt, zusammen mit Metadaten, die das Asset beschreiben. Wenn Sie einen ungültigen Assettyp ausgewählt haben, wird eine Nachricht angezeigt und das Asset wird nicht angehängt.

4. (Option) Um Informationen für einen Fehler zu erhalten, bewegen Sie den Mauszeiger über den roten Anlagentext.

   Eine QuickInfo bietet detaillierte Informationen, zum Beispiel die zugelassene Mindest- und Höchstanzahl von Anlagen.

5. Wenn Sie eine Aufgabenanlage in einem Ordner im Assets-Bereich hinzufügen möchten, wählen Sie die Anlage im Asset-Ausschnitt aus, ziehen Sie sie zum Namen oder Symbol des Ordners, in den Sie die Assetreferenz einfügen möchten, und lassen Sie die Maustaste los.

   Gültige Assetreferenzen werden im Ordner abgelegt und Referenzen für Assets, die nicht als Inhalt des Ordners zugelassen sind, werden übersprungen. Wenn sich bereits eine Referenz für ein Asset mit der gleichen ID im Ordner befindet, wird eine Nachricht angezeigt und das Asset wird nicht eingefügt.

6. Wenn Sie ein angefügtes Asset entfernen möchten, klicken Sie auf die entsprechende Entfernen-Schaltfläche dafür im Asset-Ausschnitt. Die Entfernen-Schaltfläche wird nicht angezeigt, wenn die Aufgabe von einem anderen Benutzer gesperrt ist, bereits abgeschlossen wurde oder das Löschen von Anlagen durch die Konfiguration nicht zugelassen ist.

Wenn Sie eine Aktion auf die Aufgabe anwenden und beispielsweise auf die Schaltfläche „Genehmigen“ oder „Anforderung senden“ klicken, wird der Bereich der zugelassenen Anlagen überprüft. Wenn die Zahl der angefügten Assets die festgelegte Beschränkung übersteigt, wird eine entsprechende Nachricht angezeigt.

# 17 MediaCentral | UX Mobilapp für das iPhone

Die MediaCentral UX Mobilapp wurde speziell für das iPhone entwickelt und ermöglicht Ihnen den direkten sicheren Zugriff auf das iNEWS Nachrichtenredaktionssystem und die Interplay Production Datenbank Ihrer Redaktion.

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten wichtige Informationen zur Benutzung des Geräts und der App.


- Verbindungsmöglichkeiten
- Starten von MediaCentral | UX auf einem iPhone
- Die Seitenleiste
- Schaltflächen der Softwareoberfläche
- Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen
- Ändern von Rollen
- Zugriff auf die iNEWS-Datenbank
- Bearbeiten von Storys
- Genehmigen von Storys
- Arbeiten mit Favoriten
- Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys
- MediaCentral | UX und Interplay | Production


## Verbindungsmöglichkeiten

Über die MediaCentral UX Mobilapp können Sie viele der Aktionen, die von MediaCentral UX unterstützt werden, durchführen:

- Erstellen, Bearbeiten und Genehmigen von Nachrichten-Storys
- Navigieren im Nachrichtenverzeichnis
- Wiedergeben einer Videosequenz, die mit einem Skript assoziiert ist

- Navigieren im Interplay Production Verzeichnis
- Anzeigen und Wiedergeben von Medienassets aus der Interplay Production Datenbank



*Wenn Ihr MediaCentral UX System nur als iNEWS Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.*

Bei der MediaCentral UX iPhone-App stehen mehrere Verbindungsoptionen zur Verfügung, einschließlich WLAN oder Netzbetreiber-spezifische Mobilfunkdienste (etwa 4G).



*Dabei wählt die Anwendung automatisch die erste verfügbare Verbindung aus der Optionenliste, die nach Prioritäten geordnet ist.*

## Das iPhone

Das iPhone verfügt über einige wenige (externe) Tasten, die nicht auf dem Touchscreen untergebracht sind. Das Navigieren durch Inhalte erfolgt über Gesten auf dem Touchscreen – etwa Tippen auf ein Symbol zum Öffnen einer Anwendung. Dabei sind einige der Gesten mit Standardfunktionen belegt, beispielsweise dem Anzeigen von Menüsymbolen, und andere dienen dem Ausführen App-spezifischer Funktionen.

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Mittels Home-Taste versetzen Sie das iPhone in den Aktivzustand und wechseln Sie von geöffneten Apps zum Home-Bildschirm. |



*Beachten Sie, dass die Speicher- und Akkuleistung davon abhängen, wie viele Apps auf Ihrem Gerät ausgeführt werden. Sie können die Leistung verbessern, indem Sie nicht mehr benötigte Apps schließen.*

## Gesten für die Mobilapp

In Apps für Mobiltelefone mit Touchscreen werden gewisse Aufgaben über Fingergesten wie Streichen und Tippen gesteuert. Die Funktionen dieser Gesten sind von App zu App verschieden. Die folgende Tabelle beschreibt die Funktion von einzelnen Gesten, abhängig von Ihrer Position in der MediaCentral UX Mobilapp.

| Ort | Geste | Beschreibung |
|---|---|---|
| Seitenleiste | Streichen nach rechts | Zeigt die Seitenleiste an. |
| Seitenleiste | Tippen auf die Zurück-Schaltfläche | Navigiert zu dem auf der Zurück-Schaltfläche genannten Ort. |

| Ort | Geste | Beschreibung |
|---|---|---|
| Seitenleiste | Tippen und Halten der Zurück-Schaltfläche | Navigiert zum Starten-Bereich zurück, egal, an welcher Stelle der Dateistruktur Sie sich befinden. |
| Seitenleiste | Tippen auf Sterne (im Bearbeitungsmodus) | Aktiviert bzw. deaktiviert Elemente als Favoriten. |
| Starten-Bereich | Tippen auf Favoritennamen (im Bearbeitungsmodus) | Ermöglicht das Ändern des Elementnamens, der in der Favoritenliste erscheint. |
| Seitenleiste | Tippen und Halten eines Storytitels (im Bearbeitungsmodus) | Ermöglicht das Ändern des Titels (Slug) einer Story, der im Fach aufscheint. |
| Script Editor | Streichen nach links | Blendet die Cue-Liste ein. |
| Script Editor | Tippen und Halten | Öffnet ein Menü zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text sowie zum Ändern des Textformats. |
| Script Editor (Unterabschnitt Cue-Liste) | Tippen auf Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen | Scrollt den Storytext automatisch zur assoziierten Produktions-Cue-Marke. |
| Script Editor (Unterabschnitt Story) | Tippen auf eine Produktions-Cue-Marke | Scrollt die Cue-Liste automatisch zu mit der Marke assoziierten Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen. |
| Medien-Viewer | Tippen und Bewegen in der Timeline | Geht zu einer neuen Position in der Video-Wiedergabe-Timeline des Viewers. |
| Medien-Viewer | Tippen auf die Timeline | Bewegt die Wiedergabelinie an diese Position in der Timeline. |
| Medien-Viewer | Zuziehen im Vollbildmodus des Viewers | Verkleinert den Viewer wieder auf seine ursprüngliche Größe und Position im Script Editor. |

# Installieren von MediaCentral | UX auf einem iPhone

Beim folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Lizenzierung, Einrichtung und Konfiguration von MediaCentral und der iNEWS-Server bereits durchgeführt wurden.

**So installieren Sie MediaCentral | UX auf einem iPhone:**

1. Öffnen Sie iTunes (der Marktplatz von Apple).
2. Navigieren Sie zur MediaCentral UX Mobilapp.
3. Tippen Sie auf die Schaltfläche für den Download.

   Wenn die MediaCentral UX App auf Ihrem Touchscreen-Gerät installiert ist, erscheint auf dem Home-Bildschirm ein Anwendungssymbol. Sie können dieses, wie andere App-Symbole auch, an eine andere Stelle oder auf einen neuen Bildschirm verschieben.

# Starten von MediaCentral | UX auf einem iPhone

Wenn Sie MediaCentral UX installieren, erscheint ein App-Symbol auf dem Home-Bildschirm Ihres iPhones. Falls Sie bereits ein Interplay Production Konto eingerichtet haben, können Sie eine Verbindung mit MediaCentral UX herstellen, indem Sie auf Ihrem Gerät auf das MediaCentral Symbol tippen. Wenn Sie iNEWS oder Interplay Production Assets browsen möchten, können Sie sich mit Ihren MediaCentral UX Benutzerdaten anmelden.

MediaCentral UX unterstützt iNEWS Communitys. Über die iNEWS Community-Funktion können Kunden mit mehreren iNEWS Systemen Inhalte teilen und gemeinsam an Storys arbeiten.

MediaCentral UX fordert Sie zur Eingabe Ihrer Anmeldedaten auf, um Sie bei einem der iNEWS Systeme anmelden zu können. Dieses System wird als Ihr *lokales System* behandelt. Wenn Ihr lokales System in einer iNEWS Community konfiguriert ist, können Sie sich automatisch bei anderen Systemen in der Community anmelden. Diese Systeme werden als Ihre *Remote-Systeme* behandelt. Im Starten-Bereich von MediaCentral UX ist Ihr lokales iNEWS System zuerst aufgeführt, gefolgt von den Remote-Systemen. Tippen Sie auf den Systemnamen, um eine Verbindung mit einem Remote-System herzustellen.

Weitere Informationen zu iNEWS Communities finden Sie unter „Unterstützung für iNEWS Communitys“ auf Seite 38.

Wenn nach dem Anmelden die Verbindung zu MediaCentral UX verloren geht, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie die Verbindung mit dem Server wiederherstellen, sich von MediaCentral UX abmelden oder offline arbeiten möchten. Wenn Sie offline arbeiten möchten, können Sie zwischengespeicherte Fächer oder Storys aus der Favoriten-Liste anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 440.

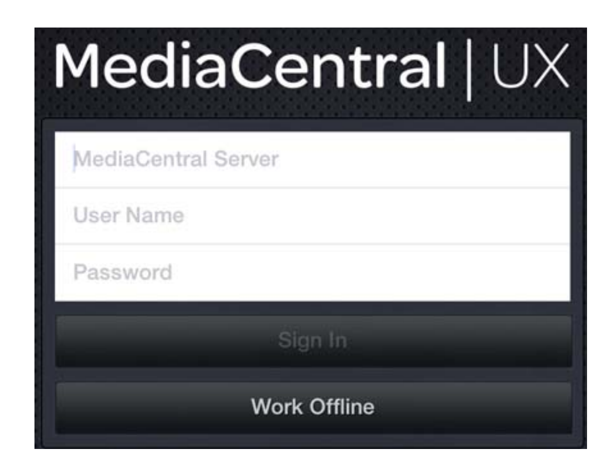
Sie können auch offline arbeiten. Dann haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys aus der Favoriten-Liste anzuzeigen, die Sie lokal auf Ihrem Gerät zwischengespeichert haben. Falls Sie im Anmeldebildschirm „Offline arbeiten“ auswählen, verwendet MediaCentral UX die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung bei MediaCentral UX. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 440.

Wenn Ihre Verbindung mit MediaCentral UX wiederhergestellt wird, können Sie sich anmelden, indem Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen und „Anmelden“ auswählen.

**So starten Sie MediaCentral UX:**

1. Starten Sie die Mobilapp über das MediaCentral Symbol.

   Der Anmeldebildschirm wird geöffnet.




2. Geben Sie den MediaCentral UX Servernamen ein.
3. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort für MediaCentral UX ein.
4. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Tippen Sie auf die Anmelden-Schaltfläche.

     Nach dem Anmelden stellt MediaCentral UX eine Verbindung mit dem ausgewählten Interplay Production Server oder dem iNEWS System her. Alle Server werden in der Seitenleiste angezeigt.



*Wenn Ihre MediaCentral UX Anmeldedaten ungültig sind oder in Ihrem MediaCentral UX Konto fehlen, erhalten Sie die Meldung: „Authentifizierung fehlgeschlagen: Benutzername oder Kennwort ist falsch.“ Wenn Sie auf „OK“ tippen, wird der Anmeldebildschirm eingeblendet und Sie können Ihre gültigen Anmeldedaten eingeben.*

   - Tippen Sie auf die „Offline arbeiten“-Schaltfläche.

     MediaCentral UX verwendet die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung und zeigt alle zwischengespeicherten Fächer und Storys in der Favoriten-Liste an.

**So zeigen Sie das Hilfesystem an:**



1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Wählen Sie „Hilfe“.

**So melden Sie sich ab:**

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Wählen Sie „Abmelden“.

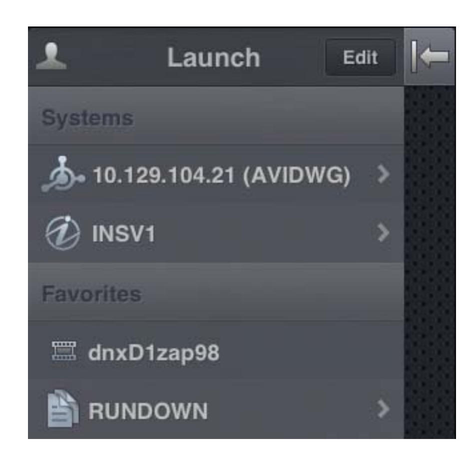
**So beenden Sie die App:**

1. Drücken Sie die Home-Taste.
2. Wählen Sie „Schließen“.

# Die Seitenleiste

Nachdem Sie sich auf einem iPhone bei der MediaCentral UX Mobilapp angemeldet haben, können Sie auf der linken Seite des Bildschirms die Seitenleiste einblenden. Über diese Leiste können Sie zu diversen in MediaCentral UX integrierten Systemen navigieren, darunter iNEWS Nachrichtenredaktionssysteme oder Interplay Production Datenbanken. Der Starten-Bereich enthält auch alle iNEWS Projekte und iNEWS Server, die Teil einer iNEWS Community sind.

Ganz oben in der Seitenleiste befindet sich der Starten-Bereich. Die folgende Abbildung zeigt den Starten-Bereich mit einer verfügbaren Interplay Production Datenbank und einem verfügbaren iNEWS Nachrichtenredaktionssystem sowie einigen benutzerdefinierten Favoriten.




Vom Starten-Bereich aus können Sie durch die Dateistruktur navigieren und Assets öffnen. Wenn Sie Assets geöffnet haben, können Sie jederzeit die Seitenleiste einblenden, indem Sie mit einem Finger auf dem Bildschirm nach rechts streichen Sie können die Anzeige der Seitenleiste auch über die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche umschalten.



*Diese Schaltfläche sieht anders aus, je nachdem ob die Seitenleiste ein- oder ausgeblendet ist.*

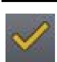
| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der verfügbaren Rollen anzuzeigen und aus dem Menü eine andere Rolle auszuwählen. |
|  | Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste einzublenden. |
|  | Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste auszublenden. |
|  | Tippen Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, um die Liste mit den Fächern, Storys und Medienassets zu aktualisieren. |

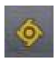
Sie können durch Tippen auf die Aktualisieren-Schaltfläche die Fächer und Storys, die in der iNEWS Datenbank angezeigt werden, beziehungsweise die Medienassets, die in der Interplay Production Datenbank angezeigt werden, aktualisieren. Auf diese Weise zeigen Sie Änderungen an Storys oder neue iNEWS Assets oder Interplay Production Assets an.

Im Bearbeitungsmodus fungiert das Plus-Symbol unten in der Seitenleiste als Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story. Tippen auf dieses Symbol erstellt eine leere Story.

# Schaltflächen der Softwareoberfläche

Rechts oben in der Softwareoberfläche der MediaCentral UX Mobilapp befindet sich eine kleine Symbolleiste mit Schaltflächen. Die folgende Tabelle beschreibt diese Schaltflächen und ihre Funktionen.

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Über die „Story genehmigen"-Schaltfläche werden Storys in einem Fach genehmigt. Dazu müssen Benutzer über Schreibzugriff auf das Fach verfügen.<br> *Das Symbol auf der „Story genehmigen"-Schaltfläche ist orange, wenn eine Story bereits genehmigt wurde, und weiß, wenn eine Story noch nicht genehmigt wurde.* |
|  | Die „Story bearbeiten"-Schaltfläche ermöglicht die Bearbeitung einer geöffneten Story über die Bearbeiten-Symbolleiste und eine Bildschirmtastatur.<br> *Das Symbol der „Story bearbeiten"-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus orange und andernfalls weiß.* |

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche öffnet eine Sequenz zur Ansicht im Vollbildmodus. Die Schaltfläche wird verfügbar, wenn eine Videosequenz mit einem Skript assoziiert wurde. |
|  | Die Aktionen-Schaltfläche öffnet ein Menü mit Optionen, zu denen „Erneut laden“, „Protokoll senden“, „Hilfe“ und „Abmelden“ zählen. Die „Protokoll senden“-Option wird nur angezeigt, wenn Sie in den MediaCentral UX Einstellungen die Protokollfunktion aktiviert haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der MediaCentral \| UX Einstellungen“ auf Seite 420. |

# Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen

Sie können einige Einstellungen in MediaCentral UX ändern.

**So ändern Sie Einstellungen der MediaCentral UX Mobilapp auf dem iPhone:**

1. Starten Sie MediaCentral UX.



2. Tippen Sie auf das Einstellungen-Symbol.
3. Wählen Sie MediaCentral UX aus der Liste der Anwendungen.

   Die folgende Tabelle beschreibt allgemeine Einstellungen.

| Allgemeine Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Version | Dieser Wert dient nur zur Information und zeigt die aktuell installierte Version der Mobilapp an. |
| Loggen | Wenn diese Einstellung aktiviert ist, speichert MediaCentral UX Protokolle zu Vorgängen in Sessions, die Sie zur Fehlerbehebung nutzen können.<br>Wenn Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen, erscheint die „Protokoll senden“-Option, über die Sie Protokolle direkt an Avid senden können. Ist die Protokolldatei größer als 15 MB, kann sie nicht direkt gesendet werden. Verwenden Sie in diesem Fall die Dateifreigabefunktion in iTunes, die weiter unten in diesem Abschnitt beschrieben ist.<br>Ist diese ausgeschaltet (Standard), sind Protokolle sowie die „Protokoll senden“-Option deaktiviert. |
| Protokollebene | Diese Einstellung legt fest, wie viele Informationen im Protokoll gespeichert werden, wenn Loggen aktiviert ist. Die verfügbaren Optionen sind: „Ausführlich“, „Info“, „Warnung“ und „Fehler“. |

| Allgemeine Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Zeitüberschreitung bei Anforderung | Es stehen Intervalle von 10, 20 und 30 Sekunden sowie 1 Minute und 2 Minuten zur Auswahl. |
| Angemeldet bleiben | Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nach Ihrer ersten Anmeldung bei MediaCentral UX angemeldet bleiben möchten. |

Die folgende Tabelle beschreibt die Einstellungen für die Bearbeitung.

| Bearbeitungseinstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Storys automatisch speichern | Ist diese Option aktiviert, speichert MediaCentral UX eine Story automatisch, wenn Sie von einer geänderten Story zu anderen Assets im System navigieren. Ist sie deaktiviert, werden Sie aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern. Die Standardeinstellung ist „Ein“. |

**So senden Sie Protokolldateien an Avid:**

1. Schließen Sie Ihr Gerät an einen Mac an.
2. Öffnen Sie iTunes und gehen Sie zu „Gerät > Apps“.
3. Wählen Sie MediaCentral UX aus der Apps-Liste.
4. Wählen Sie aus der MediaCentral UX Dokumentenliste den Protokolle-Ordner.
5. Klicken Sie auf „Speichern unter“ oder ziehen Sie den Ordner an einen Speicherort auf Ihrem Computer.
6. Komprimieren Sie den Ordner und senden Sie ihn als E-Mail-Anhang an Avid.

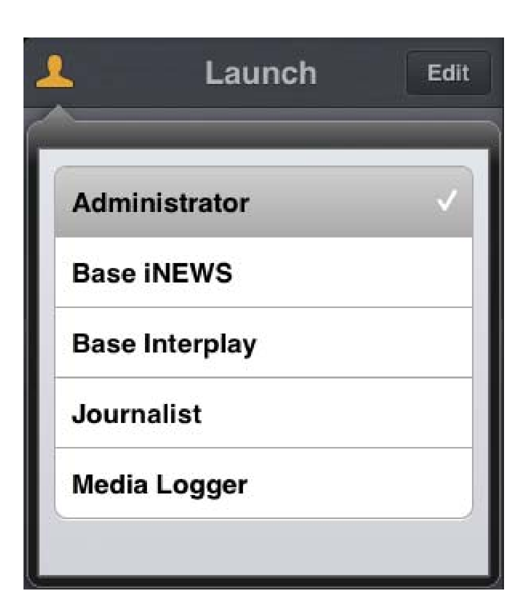
# Ändern von Rollen

Je nach Ihrer MediaCentral UX Konfiguration und Lizenz haben Sie zum Bearbeiten Ihres Projekts möglicherweise mehrere Rollen zur Auswahl. Jede Rolle verfügt über mehrere Layouts und Berechtigungen. Falls Ihnen mehrere Rollen zur Verfügung stehen, können Sie über die Rollen-Schaltfläche im Starten-Bereich die Rolle wechseln.

Weitere Informationen zu Rollen finden Sie im *MediaCentral UX Administrationshandbuch*.

**So ändern Sie Ihre Rolle:**

- Tippen Sie auf die Rollen-Schaltfläche und wählen Sie aus dem Menü eine neue Rolle.




# Zugriff auf die iNEWS-Datenbank

Die iNEWS-Datenbank ist das Kernstück Ihres iNEWS-Systems. Die in der Redaktion erstellten Inhalte – Storys, Skripten und Sendeablaufpläne – werden in der Datenbank auf dem iNEWS-Server gespeichert. Fächer enthalten Storys, und die Fächer selbst sind in Verzeichnissen (auch als Ordner bezeichnet) gespeichert.

In der App als verfügbar angezeigte iNEWS Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Fächern. In MediaCentral UX 1.7 werden Fächer, die für die automatische Aktualisierung bei Änderungen markiert wurden, ohne Paginierung in der Seitenleiste angezeigt. Sie können kontinuierlich durch alle Storys in diesen Fächern scrollen.



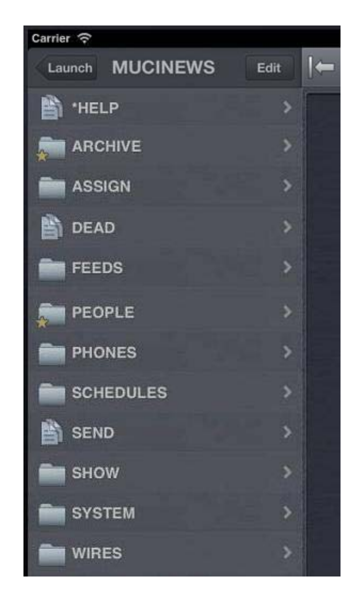
*Wenn das Fach mehr als 1000 Storys enthält, dauert es möglicherweise einige Zeit, bis MediaCentral UX sie empfängt und anzeigt. Deshalb müssen Sie eventuell den Wert für die Zeitüberschreitung bei Anforderung in den MediaCentral UX Einstellungen erhöhen. Weitere Informationen finden Sie unter* *„Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen“ auf Seite 420.*

In der App werden verschiedene Symbole zur Unterscheidung von Verzeichnissen, Fächern und Storys benutzt.

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
|  | Verzeichnisse enthalten Fächer oder Unterverzeichnisse. Anders als Fächer können Verzeichnisse nicht direkt Storys enthalten. Beispiel: Im Wires-Ordner sind Fächer mit eingehenden Feed-Storys enthalten. |
|  | Über Fächer können Sie Storys in genauere Kategorien unterteilen. Ein Beispiel für ein Fach ist ein Sendeablaufplan. |
|  | Storys, beispielsweise Feed-Storys, enthalten Text wie Kontaktinformationen oder eine Beschreibung eines Nachrichtenereignisses. Aus einer beliebigen Story kann ein Skript für eine Sendung erstellt werden. Skripten enthalten neben dem Text weitere Daten, darunter Produktions-Cues, Maschinensteuerungsanweisungen, Sprecheranweisungen und assoziierte Videosequenzen. |

Symbole für Ziele im iNEWS-Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.

In der folgenden Abbildung sehen Sie ein Beispiel eines iNEWS-Systemverzeichnisses mit zwei als Favoriten gekennzeichneten Zielverzeichnissen.





*Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines iNEWS-Systemverzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.*

Sie können von der MediaCentral UX Mobilapp aus Verzeichnisse, Fächer und Storys öffnen. Verzeichnisse und Fächer werden in der Seitenleiste geöffnet. Storys werden rechts neben der Seitenleiste im Script Editor geöffnet.



*Wenn Sie eine gesperrte iNEWS Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.*

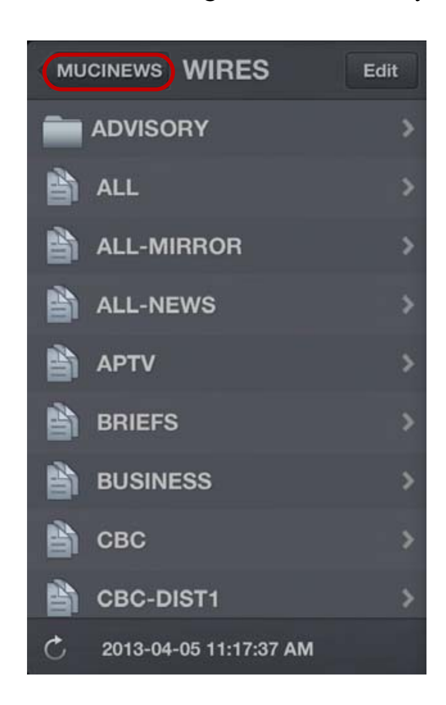
**So öffnen Sie ein Verzeichnis:**

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.



*Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.*

In der folgenden Abbildung sehen Sie das geöffnete Wires-Verzeichnis mit zahlreichen Fächern, die eingehende Feed-Storys enthalten.




Wires-Verzeichnis auf dem MUCINEWS iNEWS Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste

**So verlassen Sie ein Verzeichnis oder ein Fach:**

- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.



*Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück" angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.*

**So öffnen Sie ein Fach:**

1. Navigieren Sie zu einem Fach in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach.

   In der folgenden Abbildung ist ein Sendeablaufplan-Fach dargestellt.



**So öffnen Sie eine vorhandene Story:**

1. Navigieren Sie zu einer Story in einem Fach.



*Durch ein Story-Symbol mit einem Häkchen wird angezeigt, dass die Story genehmigt wurde. Sie können Storys auf einer iNEWS-Workstation oder in MediaCentral UX genehmigen.*

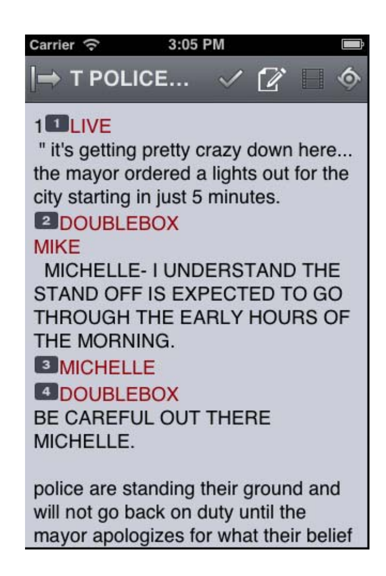
2. Tippen Sie zum Öffnen auf die Story.

   Die Story wird im Script Editor geöffnet, der über zwei Abschnitte verfügt:

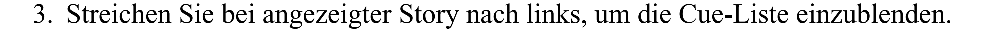
   – die Story, die den Story-Text sowie Sprecheranweisungen und Produktions-Cue-Marken enthält;

   – die Cue-Liste, die Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen enthält.

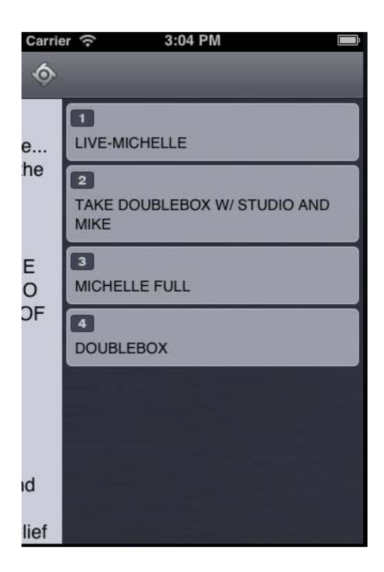
   In der folgenden Abbildung wird der Script Editor dargestellt, in dem der Story-Abschnitt geöffnet ist. Dieser enthält eine Story mit durch Nummern gekennzeichnete Produktions-Cue-Marken.




   Sprecheranweisungen erscheinen als roter Text innerhalb des Story-Texts.



3. Streichen Sie bei angezeigter Story nach links, um die Cue-Liste einzublenden.

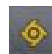



Die nummerierten Produktions-Cue-Marken in der Story entsprechen den Produktions-Cues und Maschinensteuerungsanweisungen in der Cue-Liste rechts neben der Story. Durch schwarzen Text werden Produktions-Cues gekennzeichnet. Blauer Text kennzeichnet Maschinensteuerungsanweisungen (sofern vorhanden).



*Aufgrund der begrenzten Bildschirmgröße des iPhones wird in der Mobilapp der Script Editor nicht gemeinsam mit der Seitenleiste angezeigt. Um die Seitenleiste anzuzeigen, können Sie jederzeit von der Story nach rechts streichen oder die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche benutzen* *(siehe „Die Seitenleiste“ auf Seite 418).*

**So laden Sie eine Story neu:**



1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

**So fügen Sie eine neue Story hinzu:**

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie im Fach auf die Story, unter der Sie die neue Story einfügen möchten.



3. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.
4. Ändern Sie den Story-Titel in der Seitenleiste. Weitere Informationen zur Vorgehensweise beim Bearbeiten des Story-Titels finden Sie unter „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 429.
5. Tippen Sie auf „Fertig“.

## Anzeigen eines mit einem Skript assoziierten Videos

Wenn in der MediaCentral UX Webapp Sequenzen mit Storys assoziiert wurden, können Sie im Medien-Viewer in MediaCentral UX eine Vorschau der Storys anzeigen.



*Wenn Ihr MediaCentral UX System nur als iNEWS Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.*

Beim Assoziieren von Video mit einem Skript benutzen Sie die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche, um den Viewer im Vollbildmodus zur Vorschau der Sequenz zu öffnen. In der folgenden Tabelle sind die Schaltflächen zum Öffnen und Benutzen des Medien-Viewers beschrieben.

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
| | Mit der Wiedergabe-Schaltfläche wird die Sequenz abgespielt, sodass Sie das mit der Story assoziierte Video ansehen können. Diese Schaltfläche ändert sich während der Wiedergabe der Sequenz zu einer Pause-Schaltfläche. |
| | Die Wiedergabelinie erlaubt Ihnen das Navigieren an eine neue Position auf der Wiedergabe-<br>Timeline des Viewers. |
| | Mittels Maximieren-Schaltfläche wird der Viewer in den Vollbildmodus versetzt. Diese Schaltfläche wechselt zu „Minimieren“, wenn sich der Viewer im Vollbildmodus befindet. |
| | Mittels „Sequenz öffnen“-Schaltfläche wird der Viewer im Vollbildmodus geöffnet. |

Sie können Videosequenzen anzeigen, die wie folgt erstellt wurden:

- Die Sequenz wurde in MediaCentral UX erstellt und geändert.
- Die Sequenz wurde in MediaCentral UX erstellt und in NewsCutter oder Media Composer geändert. In diesem Fall werden im Medien-Viewer eventuell einige Effekte nicht angezeigt.
- Die Sequenz wurde in Instinct erstellt und in MediaCentral UX geändert.

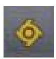


*Direkt in NewsCutter oder Media Composer erstellte Sequenzen können nicht angezeigt werden. Auch in Interplay Assist oder Interplay Access erstellte Einstellungslisten können nicht wiedergegeben werden.*

**So zeigen Sie eine mit einem Skript assoziierte Videosequenz an:**

1. Tippen Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche (oder im Viewer auf die Maximieren-Schaltfläche), um den Viewer im Vollbildmodus zu öffnen. Tippen Sie dann auf die Wiedergabe-Schaltfläche.
2. (Optional) Wenn Sie den Viewer vergrößert haben, können Sie auf die Minimieren-Schaltfläche tippen, um den Viewer in der Originalgröße und an seinem ursprünglichen Ort im Script Editor wiederherzustellen.

**So generieren Sie ein neues Sequenz-Videoproxy für die Wiedergabe:**



1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

# Bearbeiten von Storys

Über die Mobilapp können Sie neue Storys erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können auch den Titel einer Story ändern.

Wenn Sie eine Story bearbeiten, schützt sie das System mit einer Bearbeitungssperre, sodass sie von anderen Benutzern nicht geändert werden kann, während Sie an ihr arbeiten. Die Bearbeitungssperre gilt nur für den Story-Hauptteil, wenn Sie den Hauptteil bearbeiten bzw. nur für den Story-Titel (Slug), wenn Sie diesen in der Seitenleiste bearbeiten, oder wenn Sie eine Story genehmigen. Wenn Sie eine neue Story beginnen, gilt die Bearbeitungssperre für den Story-Hauptteil und den Titel. Die Bearbeitungssperre wird freigegeben, wenn Sie die Story speichern oder schließen oder Ihre Änderungen verwerfen.



*Wenn Sie eine gesperrte iNEWS Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.*

MediaCentral UX unterstützt Standardbearbeitungsfunktionen, wie sie in den meisten Textbearbeitungsprogrammen enthalten sind, darunter Ausschneiden, Kopieren und Einfügen.




Text kann innerhalb einer Story oder aus einer anderen Story ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden und Kopieren von Text speichert das System den Text in der Zwischenablage. Es kann sich jeweils nur ein Textblock in der Zwischenablage befinden. Wenn Sie also neuen Text ausschneiden oder kopieren, wird der vorhandene Text in der Zwischenablage durch den neuen ersetzt.

**So bearbeiten Sie eine vorhandene Story:**

1. Navigieren Sie im Fach zu der vorhandenen Story und öffnen Sie sie.



2. Tippen Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche.

   Wenn sich die Farbe des Symbols auf der „Story bearbeiten“-Schaltfläche von weiß zu orange ändert, ist der Bearbeitungsmodus aktiviert und Sie können die Story bearbeiten. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten.

3. Tippen Sie in die Story und beginnen Sie mit dem Bearbeiten des Texts.

4. Wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, speichern Sie die Story. Weitere Informationenfinden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 432.

**So bearbeiten Sie Text:**

1. Tippen Sie auf die Story, lassen Sie den Finger darauf und tippen Sie dann entweder auf „Auswählen“ oder „Alles auswählen“.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - Wählen Sie „Ausschneiden“.
   - Wählen Sie „Kopieren“.
   - Wählen Sie „Einfügen“.

**So fügen Sie eine neue Story hinzu:**

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.



2. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.



*Die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story erscheint erst in der Seitenleiste, nachdem Sie dort auf die Bearbeiten-Schaltfläche getippt haben.*

   Im aktuellen Fach wird eine leere Story hinzugefügt, deren Bearbeitungsmodus bereits aktiviert ist. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten. Der Cursor wird im leeren Titel-Feld platziert.

   Wenn Sie sich (im Script Editor) im Bearbeitungsmodus befinden, wird die Bildschirmtastatur angezeigt.

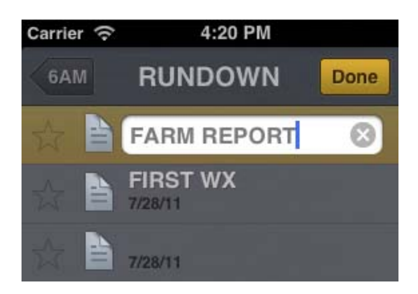
*Die MediaCentral UX App kann zudem mit einer Bluetooth-Tastatur verwendet werden.*

3. Geben Sie den Titel Ihrer Story ein.
4. (Optional) Geben Sie Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen ein.
5. Speichern Sie die Story. Weitere Informationenfinden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 432.

**So bearbeiten Sie den Titel (Slug) einer Story.**

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Seitenleiste im Fach auf den Story-Titel der gewünschten Story und lassen Sie den Finger darauf.

3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen der Story.




4. Tippen Sie auf „Fertig“.

## Methoden zum Speichern von Storys

Neu erstellte oder geänderte Storys speichern Sie nach dem Bearbeiten der Story im Bearbeitungsmodus, indem Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche tippen. Eine Meldung wird eingeblendet, die Sie zum Bestätigen der Änderungen auffordert. Sie können die Story speichern oder den Bearbeitungsmodus verlassen, ohne Ihre Änderungen zu speichern.

Storys werden auch in folgenden Fällen gespeichert:

- Sie wechseln zu einer anderen App oder schicken MediaCentral UX in den Hintergrund, indem Sie die Home-Taste drücken.
- Ihr Gerät wird nach einer Zeitüberschreitung der Einstellung für die automatische Sperre in den Ruhezustand versetzt.

Wenn Sie in den MediaCentral UX Einstellungen „Storys automatisch speichern“ aktiviert haben, können Sie neue erstellte oder vorhandene Storys auf mehrere Arten speichern:

- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie auf eine andere Story im Fach tippen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie ein Asset vom Interplay Production Server zur Anzeige auswählen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie über den Starten-Bereich Ihre Rolle wechseln.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie sich von der App abmelden.

## Formatieren eines Skripts

Wenn Sie eine Story schreiben, wird Text im Standardtextstil dargestellt. Sie können die Textdarstellung jedoch ändern, beispielsweise Text standardmäßig fett formatieren. Beim Formatieren einer Story als Skript für eine Nachrichtensendung möchten Sie möglicherweise bestimmte Textabschnitte durch spezielle Textstile darstellen – beispielsweise Sprecheranweisungen oder optional zuschaltbare Untertitel.

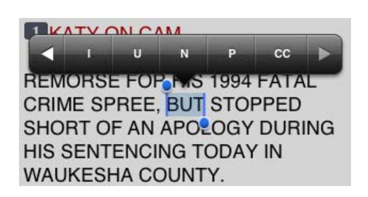
Sprecheranweisungen sind kurze Anleitungen speziell für Nachrichtensprecher. Der Sprechertext ist rot und erscheint auf dem Teleprompter in invertierter Darstellung. Dieser Text wird bei der Berechnung der Lesezeit durch das System nicht eingerechnet.

Optional zuschaltbare Untertitel werden häufig für die Darstellung von Soundbites in Textform benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird im Skript grün dargestellt und wird an einen Encoder für solche Untertitel gesendet, falls Ihr Sender für die Ausstrahlung von Skripten für hörbeeinträchtigte Menschen ein derartiges Gerät benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel erscheint nicht auf dem Teleprompter und hat keine Auswirkung auf die durch das System berechnete Lesezeit.



*An den Teleprompter und den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel wird der normale Standardtextstil gesendet.*

In der Mobilapp gibt es ein Menü mit Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie das Textformat in Fettdruck, Kursiv oder Unterstreichung ändern oder Text speziell für Sendeskripten formatieren.




**Zum Formatieren von Text wählen Sie den Text aus und gehen Sie wie folgt vor:**

- Um Text fett darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie die B-Schaltfläche.
- Um Text kursiv darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die I-Schaltfläche (für engl. italics, kursiv).
- Um Text unterstrichen darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die U-Schaltfläche.
- Um Text als Sprecheranweisung zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die P-Schaltfläche (für engl. presenter, Sprecher).

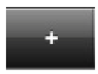
- Um Text für optional zuschaltbare Untertitel zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die CC-Schaltfläche (für engl. closed caption, optional zuschaltbare Untertitel).
- Um Text als normalen Text zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die N-Schaltfläche.



*Sie können das Format auch auswählen, bevor Sie mit der Texteingabe beginnen. Der eingegebene Text wird dann im ausgewählten Format angezeigt. Um das Format für den Text, den Sie eingeben, zu ändern, können Sie jederzeit ein anderes Format auswählen.*

## Hinzufügen von Produktions-Cues

Wenn Sie eine Story als Skript für eine Nachrichtensendung formatieren, können Sie Produktions-Cues mit wichtigen Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte wie beispielsweise Schriftgeneratoren hinzufügen.




In der Mobilapp für das iPhone gibt es im Menü die Plus-Schaltfläche (+), mit deren Hilfe Sie Skripten Informationen hinzufügen.

Produktions-Cues werden Skripten im Story-Ausschnitt hinzugefügt und im Cue-Liste-Ausschnitt des Script Editor bearbeitet. Jeder Produktions-Cue, den Sie einem Skript hinzufügen, ist mit einer Nummer versehen. Diese Nummer erscheint im Skript als Produktions-Cue-Marke an der Stelle, die der Einfügestelle des Textfelds des Produktions-Cues in der Cue-Liste entspricht. Sie können alle Marken auswählen und innerhalb der Story verschieben oder daraus entfernen. Beim Verschieben oder Löschen wird der Marken-Text ebenfalls verschoben oder gelöscht.

**So fügen Sie einen Produktions-Cue in ein Skript ein:**

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Tippen und halten Sie und wählen Sie die Plus-Schaltfläche.

   MediaCentral UX fügt der Story an der Cursorposition eine nummerierte Produktions-Cue-Marke hinzu. Die Marke entspricht dem Produktions-Cue mit derselben Nummer in der Cue-Liste.
3. Streichen Sie nach links, um die Cue-Liste anzuzeigen und den Produktions-Cue zu bearbeiten.
4. Geben Sie die Information für den Produktions-Cue ein, zum Beispiel „Take VO“, „On Camera“, „Take SOT“ oder „Take Live“.



*Wenn Sie an eine andere Stelle in der App navigieren, wird die Information in dem neu eingefügten Produktions-Cue automatisch gespeichert. Möchten Sie sich abmelden oder die App schließen, werden Sie in einer Meldung aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.*




**So verschieben Sie einen Produktions-Cue in einem Skript:**

- Wählen Sie die Produktions-Cue-Marke, schneiden Sie sie aus und fügen Sie sie an einer andere Stelle im Skript ein.

**Um einen Produktions-Cue aus einem Skript zu löschen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Platzieren Sie den Cursor rechts neben die Produktions-Cue-Marke und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.
- Wählen sie die Produktions-Cue-Marke aus und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.

## Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen

Wenn in Ihrem Sender ein Sendesteuerungssystem integriert ist, zum Beispiel iNEWS Command, können Produktions-Cues Maschinensteuerungsanweisungen enthalten.

Solchen Anweisungen muss ein Sternchen (*) vorausgehen und sie müssen in einem speziellen Format geschrieben sein – beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa CG für einen Schriftgenerator (engl. character generator). Nach dem Befehl wird im Format ein bestimmtes Element oder eine Vorlage festgelegt, zum Beispiel „2line" für eine Vorlage, die zwei Zeilen für Fulfillment-Daten enthält. Falls weitere Kommentare oder Informationen erforderlich sind, werden diese in den folgenden Zeilen des Produktions-Cue-Textfelds angegeben.

Das folgende Beispiel erläutert den Vorgang für eine Maschinensteuerungsanweisung für eine Schriftgenerator-Grafik mit zwei Zeilen. Über die erste Zeile wird die korrekte Vorlage abgerufen. In den folgenden Textzeilen werden die Fulfillment-Daten, die in der Grafik erscheinen, angegeben.

**So fügen Sie eine Maschinensteuerungsanweisung für ein CG-Ereignis hinzu:**

1. Fügen Sie einen Produktions-Cue in das Skript ein oder öffnen Sie einen vorhandenen.
2. Streichen Sie nach links, um die Cue-Liste mit Ihrem Produktions-Cue anzuzeigen.
3. Geben Sie den Maschinensteuerungsbefehl ein, beispielsweise `*CG 2line,` und bestätigen Sie die Eingabe.



*Durch Eingeben des Sternchens (*) wird Ihr Text automatisch vom Normalformat auf das Maschinensteuerungsformat umgestellt und erscheint blau. Das Menü verfügt auch über eine MC (Machine Control)-Option, die Sie zum Formatieren von Text als Maschinensteuerungsanweisung in einem Produktions-Cue benutzen.*

4. Geben Sie die erste Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, beispielsweise `Max Mustermann`, und bestätigen Sie die Eingabe.
5. Geben Sie die zweite Textzeile für die zweizeilige CG-Grafik ein, beispielsweise `Musterstadt`.

   Ihre CG-Maschinensteuerungsanweisung wird in blauer Schrift dargestellt.

## Arbeiten mit Links in Storys

Eine Story kann mehr als nur einfachen Text enthalten. Sie kann eine URL auf eine Webseite enthalten oder eine E-Mail-Adresse einer Kontaktperson, die Sie benötigen könnten. Werden Weblinks oder E-Mail-Adressen in Storys aufgenommen, so werden sie zu dynamischen Links. Sie können sie im Browser Ihres Geräts öffnen bzw. ein E-Mail-Fenster öffnen.

**So öffnen Sie aus einer Story einen Weblink:**

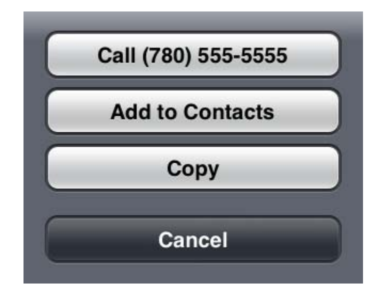
▶ Tippen Sie auf den Link in der Story.

Der Webbrowser Ihres Geräts wird geöffnet und die Webseite wird geladen.

**So rufen Sie aus einer Story eine Telefonnummer an:**

1. Tippen Sie auf die Telefonnummer in der Story und lassen Sie den Finger darauf.

   Ein Dialogfeld wird eingeblendet.



2. Tippen Sie auf die Telefonnummer, um sie anzurufen. Sie können auch „Zu Kontakten hinzufügen“ wählen, um die Telefonnummer Ihren Kontakten hinzuzufügen, oder die Nummer kopieren und in ein anderes Dokument einfügen.

**So senden Sie aus einer Story eine E-Mail an einen Kontakt:**

1. Tippen Sie in der Story auf die E-Mail-Adresse.

   Die App öffnet ein E-Mail-Fenster in der Standard-E-Mail-Anwendung der App.
2. Schreiben Sie Ihre E-Mail.
3. Tippen Sie auf „Senden“.

# Genehmigen von Storys

Durch das Genehmigen von Storys behalten Nachrichtenproduzenten den Überblick darüber, welche Skripten vor der Ausstrahlung überprüft wurden. Storys können auf einer iNEWS-Workstation, oder in der MediaCentral UX Mobilapp auf einem iPad oder iPhone genehmigt werden.



*Zum Genehmigen von Storys benötigen Sie den Schreibzugriff auf das Fach, in dem sich die Story befindet.*

**So genehmigen Sie eine Story in der Mobilapp:**

1. Öffnen Sie die Story, die Sie genehmigen möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und dann auf „Genehmigen“.



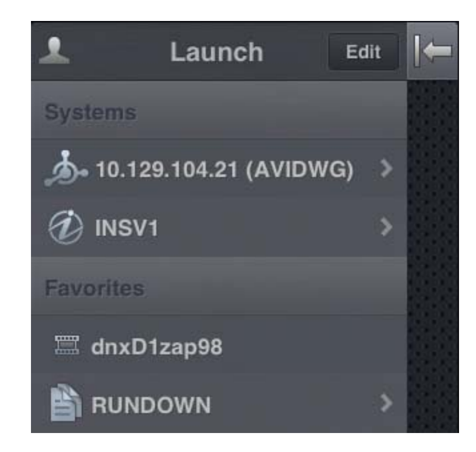
**So heben Sie die Genehmigung einer Story in der Mobilapp auf:**

1. Wählen Sie die Story, deren Genehmigung Sie aufheben möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und dann auf „Genehmigung aufheben“.




# Arbeiten mit Favoriten

Um sich die Navigation zu erleichtern, können Sie bestimmte Speicherorte im Nachrichten-redaktionssystem oder in Interplay Production als Favoriten festlegen. Diese werden im Starten-Bereich angezeigt.




In der Mobilapp gelangen Sie über die Favoriten-Liste schnell zu Ihren am häufigsten benutzten Assets, Verzeichnissen, Fächern und Storys. Sie können Ihre Favoriten-Liste bearbeiten, indem Sie neue Favoriten hinzufügen, Favoritennamen bearbeiten oder Favoriten aus der Liste löschen.

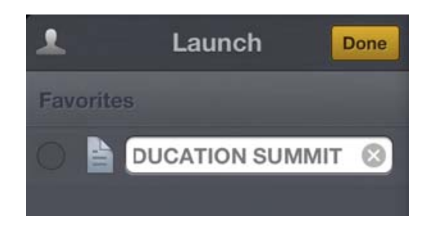
**So erstellen Sie einen Favoriten:**

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie auf den grauen Stern neben dem Asset, dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel festlegen möchten. Goldene Sterne kennzeichnen ausgewählte Ziele, graue stehen für nicht ausgewählte Ziele. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.
3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Alle ausgewählten Elemente erscheinen im Starten-Bereich in der Favoriten-Liste. Ein goldener Stern erscheint über dem Symbol jedes Favoriten-Ziels im Systemverzeichnis.

**So bearbeiten Sie den Namen eines Favoriten:**

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Liste auf den Namen, den Sie bearbeiten möchten.
3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen.

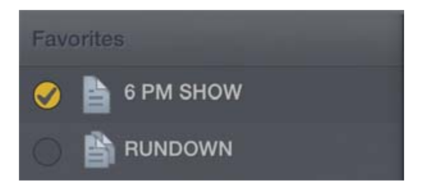
   Beispiel: Wenn Sie mehrere Sendeablaufplan-Fächer in der Favoriten-Liste haben möchten, können einige davon den gleichen Fachnamen haben. Sie können diese in der Liste bearbeiten, um die Ablauflisten für die Früh-, Mittags- und Abendausstrahlung der Nachrichten unterscheiden zu können.
4. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Der Name des Favoriten wird geändert. Dieser Vorgang hat keine Auswirkung auf den Namen der Story, des Assets, des Fachs oder des Sendeablaufplans in iNEWS oder Interplay Production.

**So löschen Sie einen Favoriten:**

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie links neben dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel entfernen möchten. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.

Neben dem Titel des ausgewählten Elements wird ein Häkchen angezeigt. Graue Kreise kennzeichnen die nicht ausgewählten Elemente.




3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

# Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys

Sie können die MediaCentral UX Mobilapp auch verwenden, um lokal zwischengespeicherte Fächer und Storys auf Ihrem Mobilgerät anzuzeigen, ohne beim iNEWS Nachrichtenredaktionssystem Ihres Senders angemeldet zu sein.

Im Start-Panel werden zwischengespeicherte Fächer und Storys in der Favoriten-Liste angezeigt, wenn Sie im Offline-Modus arbeiten.

Folgendes ist beim Zwischenspeichern von Fächern und Storys zu beachten:

- Sie können im Sprecher-Modus aus einem zwischengespeicherten Fach im Offline-Modus arbeiten.
- Das Zwischenspeichern eines Fachs dauert möglicherweise einige Zeit, abhängig von der Größe des Fachs. Sie können einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zwischenspeichern von Fächern und Storys“ auf Seite 441.
- Wenn Sie einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen, wird kein Teil des Fachs oder der Story gespeichert.
- Sie können ein Fach mit bis zu 1000 Storys zwischenspeichern. Wenn ein Fach mehr als diese Anzahl enthält, werden von MediaCentral UX nur die ersten 1000 Storys zwischengespeichert.
- Tritt während des Zwischenspeicherns von Storys ein Fehler auf – wenn beispielsweise die Verbindung zum Server abbricht oder Sie Ihr Gerät sperren – wird der Vorgang unterbrochen.
- MediaCentral UX aktualisiert die Cache-Inhalte nur, wenn der Vorgang erfolgreich abgeschlossen wird. Wenn Sie das gleiche Fach oder die gleiche Story schon einmal zwischengespeichert haben, können Sie auch auf den alten Cache zugreifen.

- Wenn Storys bzw. Teile einer Story aus einem für den Cache markierten Fach gelöscht wurden, werden Sie beim Zwischenspeicherungs-Vorgang übersprungen.
- Wenn Sie ein Fach und eine Story aus dem Fach als Favoriten festlegen, erstellt der Zwischenspeicherungs-Vorgang zwei separate Cache-Versionen der Story: eine innerhalb des zwischengespeicherten Fachs und die andere für die einzeln zwischengespeicherte Story.

## Zwischenspeichern von Fächern und Storys

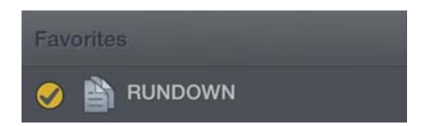
Um Fächer und Storys im Offline-Modus anzuzeigen, müssen Sie sie als Favoriten festlegen, bevor sie lokal zwischengespeichert und ohne Verbindung zum Server angezeigt werden können (siehe „Arbeiten mit Favoriten“ auf Seite 438).

Sie können einen Cache für ein Fach oder eine Story löschen, indem Sie das Element aus der Favoriten-Liste löschen.

**So wird ein Fach oder eine Story in der Favoriten-Liste zwischengespeichert:**

1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und tippen Sie in der Favoriten-Liste links neben dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie zwischenspeichern möchten. Sie können mehrere Fächer oder Storys gleichzeitig auswählen.

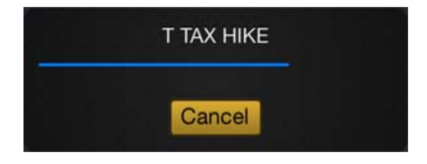
   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.






2. Tippen Sie auf die Cache-Schaltfläche.

   Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Zwischenspeicherungs-Vorgangs an. Um den Zwischenspeicherung-Vorgang zu beenden, tippen Sie auf die Abbrechen-Schaltfläche.



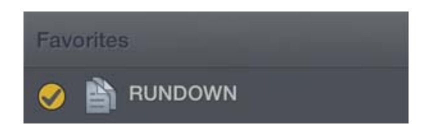

   Wenn der Zwischenspeicherung-Vorgang abgeschlossen ist, wird ein Dialogfeld mit den Ergebnissen angezeigt.

3. Klicken Sie auf „OK“.

**So entfernen Sie einen Cache von Ihrem Gerät:**

1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und wählen Sie in der Favoriten-Liste das Fach oder die Story, das bzw. die Sie löschen möchten.

   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.






2. Tippen Sie auf die Papierkorb-Schaltfläche.

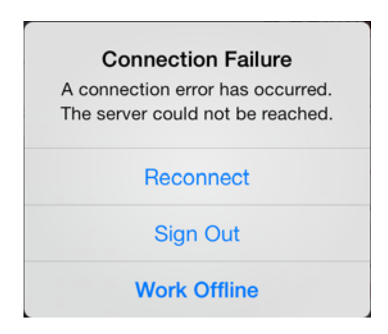
   Das Fach bzw. die Story wird aus der Favoriten-Liste entfernt und der Cache wird gelöscht.

## Anzeigen von Fächern und Storys im Offline-Modus

Wenn die Verbindung mit MediaCentral UX abbricht, können Sie auch offline arbeiten. Dabei haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys anzuzeigen, die Sie auf Ihrem Mobilgerät zwischengespeichert haben.

**So zeigen Sie zwischengespeicherte Fächer und Storys an, nachdem die Verbindung zu MediaCentral UX unterbrochen wurde:**

1. Tippen Sie im Verbindungsfehler-Dialogfeld auf „Offline arbeiten“.




   MediaCentral UX zeigt den Starten-Bereich mit allen zwischengespeicherten Fächern und Storys in der Favoriten-Liste an.

2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach oder die Story.

# MediaCentral | UX und Interplay | Production

Sie haben Zugriff auf Assets, die in einer Interplay Production Datenbank gespeichert sind, darunter Video- und Audioclips und Grafiken. In der App als verfügbar angezeigte Interplay Production Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Medienassets.

Interplay Production Assets werden durch verschiedene Symbole gekennzeichnet:

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Verzeichnisse enthalten Medienassets oder Unterverzeichnisse. |
| | Ein Audioclip verweist auf Audio-Mediendateien, die aus aufgenommenen oder importierten Audiodateien erstellt wurden. Audioclips werden im Medien-Viewer mit Hilfe des Audioclip-Symbols dargestellt. |
| | Ein Masterclip verweist auf Audio- oder Video-Mediendateien, die aus aufgenommenem oder importiertem Material erstellt wurden. |
| | Ein Subclip verweist auf den jeweils ausgewählten Ausschnitt eines Masterclips. |
| | Eine Sequenz ist ein bearbeitetes Programm (vollständig oder Teil), das aus anderen Clips erstellt wurde. |
| | Ein Effektclip verweist auf einen nicht gerenderten Effekt, den Sie erstellt haben. Bei Effektclips ist keine Vorschau im Medien-Viewer möglich. |
| | Ein Gruppenclip enthält zwei oder mehr Clips, die auf Basis eines gemeinsamen Timecodes sequenziell aneinandergereiht wurden. |

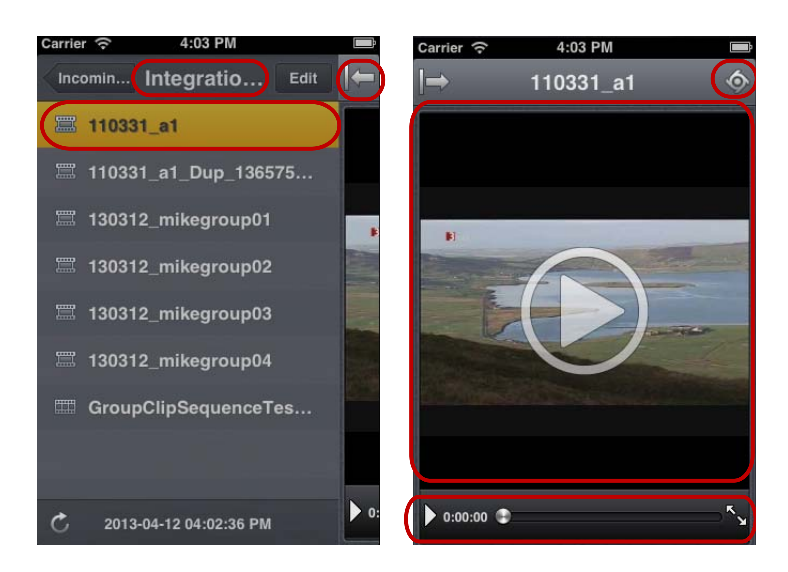
Symbole für Ziele im Interplay Production Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.



*Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines Asset-Verzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.*

# Anzeigen von Medienassets in MediaCentral | UX

Mit MediaCentral UX können Sie Verzeichnisse und Medienassets öffnen, die in der Interplay Production Datenbank gespeichert sind. Verzeichnisse und eine Assetliste werden in der Seitenleiste geöffnet. Im Media-Viewer können Sie Assets anzeigen und wiedergeben.




Assetliste und Medien-Viewer – links: ausgewähltes Verzeichnis, Anzeigen/Ausblenden-Schaltfläche, ausgewähltes Asset; rechts: Aktionen-Schaltfläche, Medien-Player, Mediensteuerelemente

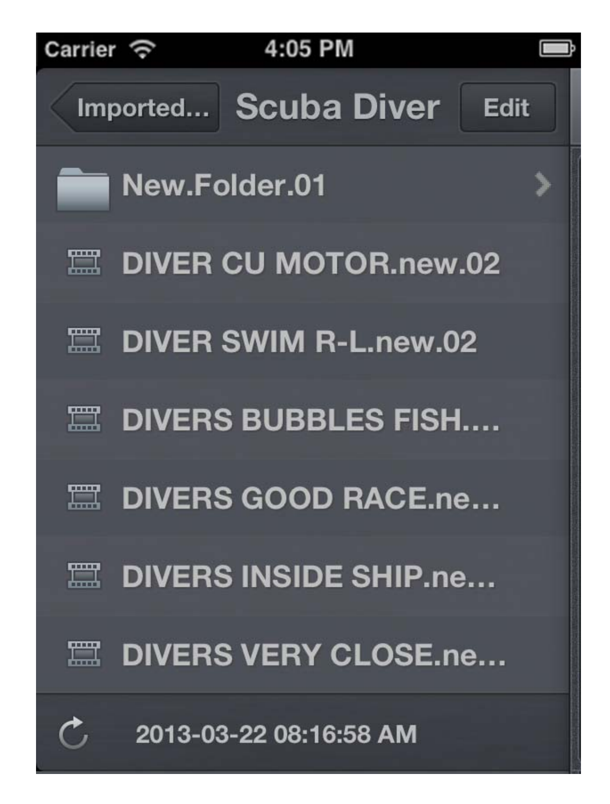
**So öffnen Sie ein Verzeichnis:**

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.



*Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.*

In der folgenden Abbildung ist das geöffnete Scuba Diver-Verzeichnis abgebildet, in dem ein Unterverzeichnis und mehrere Medienassets zu sehen sind.




Scuba Diver-Verzeichnis auf dem Interplay Production Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste gibt das übergeordnete Verzeichnis an

**So gehen Sie aus einem Verzeichnis zurück:**

- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.



*Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück“ angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.*

**So öffnen Sie ein Medienasset und geben es wieder:**

1. Navigieren Sie zu einem Asset in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf das Video- oder Audioasset.

   Das Asset wird im Medien-Viewer geöffnet, der anstelle der Assetliste in der Seitenleiste eingeblendet wird.




Mediensteuerelemente: Wiedergabe-Schaltfläche, Positionsanzeige, Vollbild-Schaltfläche

3. Tippen Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche, um das Asset wiederzugeben.
4. Wenn Sie durch das Medienasset scrubben oder zu einer bestimmten Stelle im Clip springen möchten, tippen Sie auf die Positionsanzeige, halten Sie den Finger darauf und ziehen Sie sie an eine neue Stelle.
5. Wenn Sie einen Videoclip in der Vollbildansicht ansehen möchten, tippen Sie auf die Vollbild-Schaltfläche.

   Der Medien-Viewer wird erweitert, sodass er den gesamten Bildschirm Ihres Geräts ausfüllt, und die Wiedergabe des Videoclips startet.

**So laden Sie ein Asset erneut:**



1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

# 18 MediaCentral | UX Tabletapp für das iPad

Die MediaCentral UX Tabletapp wurde speziell für das iPad entwickelt und ermöglicht Ihnen den direkten sicheren Zugriff auf das iNEWS Nachrichtenredaktionssystem und die Interplay Production Datenbank Ihrer Redaktion.

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten wichtige Informationen zur Benutzung des Geräts und der App.

- Verbindungsmöglichkeiten
- Installieren von MediaCentral | UX auf einem iPad
- Starten von MediaCentral | UX auf einem Tablet
- Die Seitenleiste
- Schaltflächen der Softwareoberfläche
- Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen
- Ändern von Rollen
- Zugriff auf die iNEWS Datenbank
- Bearbeiten von Storys
- Genehmigen von Storys
- Aktivieren des Sprecher-Modus
- Arbeiten mit Favoriten
- Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys
- MediaCentral | UX und Interplay | Production

# Verbindungsmöglichkeiten

Über die MediaCentral UX Tabletapp können Sie viele der Aktionen, die von der MediaCentral UX Webapp unterstützt werden, durchführen:

- Erstellen, Bearbeiten und Genehmigen von Nachrichten-Storys
- Navigieren im Nachrichtenverzeichnis
- Wiedergeben einer Videosequenz, die mit einem Skript assoziiert ist
- Anzeigen des Skripts zu einer Show im Sprecher-Modus, während Sie beim iNEWS Nachrichtenredaktionssystem Ihres Senders angemeldet sind
- Navigieren im Interplay Production Verzeichnis
- Anzeigen und Wiedergeben von Medienassets aus der Interplay Production Datenbank



*Wenn Ihr MediaCentral UX System nur als iNEWS Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.*

Bei der MediaCentral UX iPad-App stehen mehrere Verbindungsoptionen zur Verfügung, einschließlich WLAN oder Netzbetreiber-spezifische Mobilfunkdienste (etwa 4G).



*Dabei wählt die Anwendung automatisch die erste verfügbare Verbindung aus der Optionenliste, die nach Prioritäten geordnet ist.*

## Das iPad

Das iPad verfügt über einige wenige (externe) Tasten, die nicht auf dem Touchscreen untergebracht sind. Das Navigieren durch Inhalte erfolgt über Gesten auf dem Touchscreen – etwa Tippen auf ein Symbol zum Öffnen einer Anwendung. Dabei sind einige der Gesten mit Standardfunktionen belegt, beispielsweise dem Anzeigen von Menüsymbolen, und andere dienen dem Ausführen App-spezifischer Funktionen.

| Schaltflä-che | Beschreibung |
|---|---|
|  | Mittels Home-Taste versetzen Sie das iPad in den Aktivzustand und wechseln Sie von geöffneten Apps zum Home-Bildschirm. |



*Beachten Sie, dass die Speicher- und Akkuleistung davon abhängen, wie viele Apps auf Ihrem Tablet ausgeführt werden. Sie können die Leistung verbessern, indem Sie nicht mehr benötigte Apps schließen.*

## Gesten für die Tablet-App

In Apps für Tablets mit Touchscreen werden gewisse Aufgaben über Fingergesten wie Streichen und Tippen gesteuert. Die Funktionen dieser Gesten sind von App zu App verschieden. Die folgende Tabelle beschreibt die Funktion von einzelnen Gesten, abhängig von Ihrer Position in der MediaCentral UX Mobilapp.

| Ort | Geste | Beschreibung |
|---|---|---|
| Seitenleiste | Streichen mit zwei Fingern nach rechts oder links | Blendet die Seitenleiste ein oder aus. |
| Seitenleiste | Tippen auf die Zurück-Schaltfläche | Navigiert zu dem auf der Zurück-Schaltfläche genannten Ort. |
| Seitenleiste | Tippen und Halten der Zurück-Schaltfläche | Navigiert zum Starten-Bereich, egal, an welcher Stelle der Dateistruktur Sie sich befinden. |
| Seitenleiste | Tippen auf Sterne (im Bearbeitungsmodus) | Aktiviert bzw. deaktiviert Elemente als Favoriten. |
| Starten-Bereich | Tippen auf Favoritennamen (im Bearbeitungsmodus) | Ermöglicht das Ändern des Elementnamens, der in der Favoritenliste erscheint. |
| Seitenleiste | Tippen und Halten eines Storytitels (im Bearbeitungsmodus) | Ermöglicht das Ändern des Titels (Slug) einer Story, der im Fach aufscheint. |
| Script Editor | Streichen mit einem Finger nach rechts oder links | Navigiert zurück zur letzten bzw. nach vorne zur nächsten Story in einem Sendeablaufplan. |
| Script Editor | Tippen und Halten | Öffnet ein Menü zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text sowie zum Ändern des Textformats. |
| Script Editor (Unterabschnitt Cue-Liste) | Tippen auf Produktions-Cues oder Maschinensteuerungs-anweisungen | Scrollt den Storytext automatisch zur assoziierten Produktions-Cue-Marke. |
| Script Editor (Unterabschnitt Story) | Tippen auf eine Produktions-Cue-Marke | Scrollt die Cue-Liste automatisch zu mit der Marke assoziierten Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen. |
| Medien-Viewer | Tippen und Bewegen in der Timeline | Geht zu einer neuen Position in der Video-Wiedergabe-Timeline des Viewers. |
| Medien-Viewer | Tippen auf die Timeline | Bewegt die Wiedergabelinie an diese Position in der Timeline. |

| Ort | Geste | Beschreibung |
|---|---|---|
| Medien-Viewer | Aufziehen des Viewers (im Script Editor über dem Cue-Liste-Unterabschnitt) | Erweitert den Viewer zum Vollbild. |
| Medien-Viewer | Zuziehen im Vollbildmodus des Viewers | Verkleinert den Viewer wieder auf seine ursprüngliche Größe und Position im Script Editor. |
| Sprecher-Modus | Streichen nach links oder Tippen auf die rechte Kante des Bildschirms | Navigiert zu nächster Seite. |
| Sprecher-Modus | Streichen nach rechts oder Tippen auf die linke Kante des Bildschirms | Navigiert zu vorheriger Seite. |
| Sprecher-Modus | Zuziehen im Vollbildmodus | Beendet die Vollbildanzeige des Sprecher-Modus. |

# Installieren von MediaCentral | UX auf einem iPad

Beim folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Lizenzierung, Einrichtung und Konfiguration von MediaCentral UX und der iNEWS Server bereits durchgeführt wurden.

**So installieren Sie MediaCentral | UX auf einem iPad:**

1. Öffnen Sie iTunes (der Marktplatz von Apple).
2. Navigieren Sie zur MediaCentral UX Mobilapp.
3. Tippen Sie auf die Schaltfläche für den Download.

   Wenn die MediaCentral UX App auf Ihrem Touchscreen-Tablet installiert ist, erscheint auf dem Home-Bildschirm ein Anwendungssymbol. Sie können dieses, wie andere App-Symbole auch, an eine andere Stelle oder auf einen neuen Bildschirm verschieben.

# Starten von MediaCentral | UX auf einem Tablet

Wenn Sie MediaCentral UX installieren, erscheint ein App-Symbol auf dem Home-Bildschirm Ihres iPads. Falls Sie bereits ein Interplay Production Konto eingerichtet haben, können Sie eine Verbindung mit dem MediaCentral UX Server herstellen, indem Sie auf Ihrem Gerät auf das MediaCentral Symbol tippen. Wenn Sie iNEWS oder Interplay Production Assets browsen möchten, können Sie sich mit Ihren MediaCentral UX Benutzerdaten anmelden.

MediaCentral UX unterstützt iNEWS Communitys. Über die iNEWS Community-Funktion können Kunden mit mehreren iNEWS Systemen Inhalte teilen und gemeinsam an Storys arbeiten.

MediaCentral UX fordert Sie zur Eingabe Ihrer Anmeldedaten auf, um Sie bei einem der iNEWS Systeme anmelden zu können. Dieses System wird als Ihr *lokales System* behandelt. Wenn Ihr lokales System in einer iNEWS Community konfiguriert ist, können Sie sich automatisch bei anderen Systemen in der Community anmelden. Diese Systeme werden als Ihre *Remote-Systeme* behandelt. Im Starten-Bereich von MediaCentral UX ist Ihr lokales iNEWS System zuerst aufgeführt, gefolgt von den Remote-Systemen. Tippen Sie auf den Systemnamen, um eine Verbindung mit einem Remote-System herzustellen.

Weitere Informationen zu iNEWS Communities finden Sie unter „Unterstützung für iNEWS Communitys“ auf Seite 38.

Wenn nach dem Anmelden die Verbindung zu MediaCentral UX verloren geht, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie die Verbindung mit dem Server wiederherstellen, sich von MediaCentral UX abmelden oder offline arbeiten möchten. Wenn Sie offline arbeiten möchten, können Sie zwischengespeicherte Fächer oder Storys aus der Favoriten-Liste anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 477.

Sie können auch offline arbeiten. Dann haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys aus der Favoriten-Liste anzuzeigen, die Sie lokal auf Ihrem Gerät zwischengespeichert haben. Falls Sie im Anmeldebildschirm „Offline arbeiten“ auswählen, verwendet die MediaCentral UX Mobilapp die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung bei der MediaCentral UX Webapp. Weitere Informationen finden Sie unter „Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys“ auf Seite 477.

Wenn Ihre Verbindung mit MediaCentral UX wiederhergestellt wird, können Sie sich anmelden, indem Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen und „Anmelden“ auswählen.

**So starten Sie MediaCentral UX:**

1. Starten Sie die Tablet-App über das MediaCentral Symbol.

   Der Anmeldebildschirm wird geöffnet.




2. Geben Sie den MediaCentral UX Servernamen ein.
3. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort für MediaCentral UX ein.
4. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Tippen Sie auf die Anmelden-Schaltfläche.

     Nach dem Anmelden stellt MediaCentral UX eine Verbindung mit dem ausgewählten Interplay Production Server oder dem iNEWS System her. Alle Server werden in der Seitenleiste angezeigt.



*Wenn Ihre MediaCentral UX Anmeldedaten ungültig sind oder in Ihrem MediaCentral UX Konto fehlen, erhalten Sie die Meldung: „Authentifizierung fehlgeschlagen: Benutzername oder Kennwort ist falsch.“ Wenn Sie auf „OK“ tippen, wird der Anmeldebildschirm eingeblendet und Sie können Ihre gültigen Anmeldedaten eingeben.*

   - Tippen Sie auf die „Offline arbeiten“-Schaltfläche.

     MediaCentral UX verwendet die Anmeldedaten von Ihrer letzten Anmeldung und zeigt alle zwischengespeicherten Fächer und Storys in der Favoriten-Liste an.

**So zeigen Sie das Hilfesystem an:**

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche



2. Wählen Sie „Hilfe“.

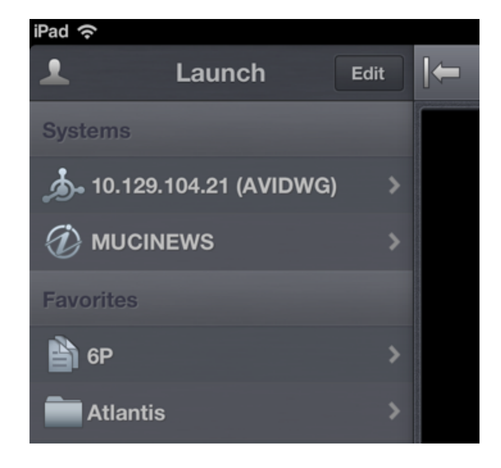
**So melden Sie sich ab:**

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche
2. Wählen Sie „Abmelden“.

# Die Seitenleiste

Nachdem Sie sich auf einem iPad bei MediaCentral UX angemeldet haben, können Sie die Seitenleiste anzeigen, die sich dann auf der linken Seite des Bildschirms befindet. Über die Seitenleiste können Sie zu verschiedenen in MediaCentral UX integrierten Systemen navigieren, etwa einem iNEWS Nachrichtenredaktionssystem oder einer Interplay Production Datenbank. Der Starten-Bereich enthält außerdem sämtliche iNEWS Projekte und iNEWS Server, die Teil einer iNEWS Community sind.

Ganz oben in der Seitenleiste befindet sich der Starten-Bereich. Die folgende Abbildung zeigt den Starten-Bereich mit einer verfügbaren Interplay Production Datenbank und einem verfügbaren iNEWS Nachrichtenredaktionssystem sowie zwei benutzerdefinierten Favoriten.




Vom Starten-Bereich aus können Sie durch die Dateistruktur navigieren und Assets öffnen. Die Seitenleiste kann jederzeit ausgeblendet werden, um Platz am Bildschirm zu schaffen und Assets auf dem Tablet anzeigen zu können. Sie können die Anzeige der Seitenleiste auch über die Ein-/Ausblenden-Schaltfläche umschalten.



*Diese Schaltfläche sieht anders aus, je nachdem ob die Seitenleiste ein- oder ausgeblendet ist.*

| Schaltfläche | Beschreibung |
| --- | --- |
|  | Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der verfügbaren Rollen anzuzeigen und aus dem Menü eine andere Rolle auszuwählen. |
|  | Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste einzublenden. |
|   | Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um die Seitenleiste auszublenden. |
|  | Tippen Sie auf die Aktualisieren-Schaltfläche, um die Liste mit den Fächern, Storys und Medienassets zu aktualisieren. |

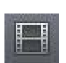
Sie können durch Tippen auf die Aktualisieren-Schaltfläche die Fächer und Storys, die in der iNEWS Datenbank angezeigt werden, beziehungsweise die Medienassets, die in der Interplay Production Datenbank angezeigt werden, aktualisieren. Auf diese Weise zeigen Sie Änderungen an Storys oder neue iNEWS Assets oder Interplay Production Assets an.

Im Bearbeitungsmodus fungiert das Plus-Symbol unten in der Seitenleiste als Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story. Tippen auf dieses Symbol erstellt eine leere Story.

# Schaltflächen der Softwareoberfläche

Während Sie in MediaCentral UX Storys durchsuchen oder bearbeiten, wird rechts oben in der Softwareoberfläche eine kleine Symbolleiste mit Schaltflächen angezeigt. In der folgenden Tabelle sind diese Schaltflächen und ihre Funktionen beschrieben.

| Schaltfläche | Beschreibung |
| --- | --- |
|  | Über die „Story genehmigen“-Schaltfläche werden Storys in einem Fach genehmigt. Dazu müssen Benutzer über Schreibzugriff auf das Fach verfügen.<br> *Das Symbol auf der „Story genehmigen“-Schaltfläche ist orange, wenn eine Story bereits genehmigt wurde, und weiß, wenn eine Story noch nicht genehmigt wurde.* |
|  | Die „Story bearbeiten“-Schaltfläche ermöglicht die Bearbeitung einer geöffneten Story über die Bearbeiten-Symbolleiste und eine Bildschirmtastatur.<br> *Das Symbol der „Story bearbeiten“-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus orange und andernfalls weiß.* |

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche öffnet eine Sequenz zur Ansicht im Vollbildmodus. Die Schaltfläche wird verfügbar, wenn eine Videosequenz mit einem Skript assoziiert wurde. |
|  | Die „Sprecher-Modus“-Schaltfläche öffnet die ausgewählte Story in einen Sendeablaufplan im Sprecher-Modus. Diese Schaltfläche ist nur bei Fächern verfügbar, die automatisch aktualisiert werden. |
|  | Die Aktionen-Schaltfläche öffnet ein Menü mit Optionen, zu denen „Erneut laden“, „Protokoll senden“, „Hilfe“ und „Abmelden“ zählen. Die „Protokoll senden“-Option wird nur angezeigt, wenn Sie in den MediaCentral UX Einstellungen die Protokollfunktion aktiviert haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der MediaCentral \| UX Einstellungen“ auf Seite 455. |

# Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen

Sie können einige Einstellungen in MediaCentral UX ändern.

**So ändern Sie MediaCentral UX Einstellungen auf einem iPad:**

1. Starten Sie MediaCentral UX.
2. Tippen Sie auf das Einstellungen-Symbol.

3. Wählen Sie MediaCentral UX aus der Liste der Apps.

   Die folgende Tabelle beschreibt allgemeine Einstellungen.

| Allgemeine Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Version | Dieser Wert dient nur zur Information und zeigt die aktuell installierte Version der Tablet-App an. |
| Loggen | Wenn diese Einstellung aktiviert ist, speichert MediaCentral UX Protokolle zu Vorgängen in Sessions, die Sie zur Fehlerbehebung nutzen können.<br>Wenn Sie auf die Aktionen-Schaltfläche tippen, erscheint die „Protokoll senden“-Option, über die Sie Protokolle direkt an Avid senden können. Ist die Protokolldatei größer als 15 MB, kann sie nicht direkt gesendet werden. Verwenden Sie in diesem Fall die Dateifreigabefunktion in iTunes, die weiter unten in diesem Abschnitt beschrieben ist.<br>Ist diese ausgeschaltet (Standard), sind Protokolle sowie die „Protokoll senden“-Option deaktiviert. |

| Allgemeine Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Protokollebene | Diese Einstellung legt fest, wie viele Informationen im Protokoll gespeichert werden, wenn Loggen aktiviert ist. Die verfügbaren Optionen sind: „Ausführlich“, „Info“, „Warnung“ und „Fehler“. |
| Zeitüberschreitung bei Anforderung | Es stehen Intervalle von 10, 20 und 30 Sekunden sowie 1 Minute und 2 Minuten zur Auswahl. |
| Angemeldet bleiben | Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nach Ihrer ersten Anmeldung bei MediaCentral UX angemeldet bleiben möchten. |

Die folgende Tabelle beschreibt die Einstellungen für die Bearbeitung.

| Bearbeitungs-einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Storys automatisch speichern | Ist diese Option aktiviert, speichert MediaCentral UX eine Story automatisch, wenn Sie von einer geänderten Story zu anderen Assets im System navigieren. Ist sie deaktiviert, werden Sie aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern. Die Standardeinstellung ist „Ein“. |

In der folgenden Tabelle sind die Einstellungen für den Sprecher-Modus beschrieben.

| Sprecher-Modus-Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Schriftgrad | Verfügbare Optionen für den Sprecher-Modus sind 18, 22, 26, 32 und 38. |
| Normaler Text | Dies ist das standardmäßige Textformat einer Story. Dabei gibt es die Optionen „Schwarz auf weiß“ oder „Weiß auf schwarz“. |
| Sprechertext | Diese Option wird in Skripten oft für spezielle Anweisungen für den Sprecher verwendet. Dabei stehen „Weiß auf schwarz“, „Schwarz auf weiß“ oder „Rot auf weiß“ zur Auswahl. |
| Text für Untertitel | Dieser Text wird an den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel (sofern in Ihrer Redaktion ein solches Gerät verwendet wird) gesendet, um Text für hörbeeinträchtigte Menschen auszustrahlen. Dabei gibt es die Optionen „Weiß auf schwarz“, „Schwarz auf weiß“ oder „Grün auf weiß“. |
| Leere Storys überspringen | Ist diese Option aktiviert, werden im Sprecher-Modus alle Storys ohne Text oder Produktions-Cues übersprungen. |

**So senden Sie Protokolldateien an Avid:**

1. Schließen Sie Ihr Gerät an einen Mac an.
2. Öffnen Sie iTunes und gehen Sie zu „Gerät > Apps“.
3. Wählen Sie MediaCentral UX aus der Apps-Liste.
4. Wählen Sie aus der MediaCentral UX Dokumentenliste den Protokolle-Ordner.
5. Klicken Sie auf „Speichern unter“ oder ziehen Sie den Ordner an einen Speicherort auf Ihrem Computer.
6. Komprimieren Sie den Ordner und senden Sie ihn als E-Mail-Anhang an Avid.

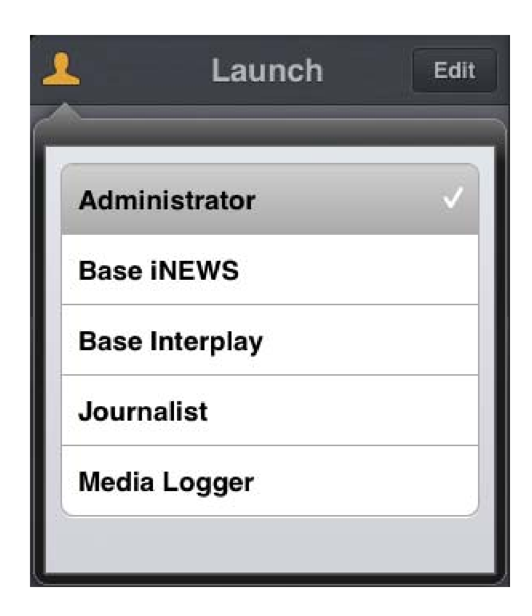
# Ändern von Rollen

Je nach Ihrer MediaCentral UX Konfiguration und Lizenz haben Sie zum Bearbeiten Ihres Projekts möglicherweise mehrere Rollen zur Auswahl. Jede Rolle verfügt über mehrere Layouts und Berechtigungen. Falls Ihnen mehrere Rollen zur Verfügung stehen, können Sie über die Rollen-Schaltfläche im Starten-Bereich die Rolle wechseln.

Weitere Informationen zu Rollen finden Sie im *Avid MediaCentral | UX Administrationshandbuch*.

**So ändern Sie Ihre Rolle:**

- Tippen Sie auf die Rollen-Schaltfläche und wählen Sie aus dem Menü eine neue Rolle.



# Zugriff auf die iNEWS Datenbank

Die iNEWS Datenbank ist das Kernstück Ihres iNEWS Systems. Die in der Redaktion erstellten Inhalte – Storys, Skripten und Sendeablaufpläne – werden in der Datenbank auf dem iNEWS Server gespeichert. Fächer enthalten Storys, und die Fächer selbst sind in Verzeichnissen (auch als Ordner bezeichnet) gespeichert.

In der App als verfügbar angezeigte iNEWS Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Fächern. In MediaCentral UX 1.7 werden Fächer, die für die automatische Aktualisierung bei Änderungen markiert wurden, ohne Paginierung in der Seitenleiste angezeigt. Sie können kontinuierlich durch alle Storys in diesen Fächern scrollen.

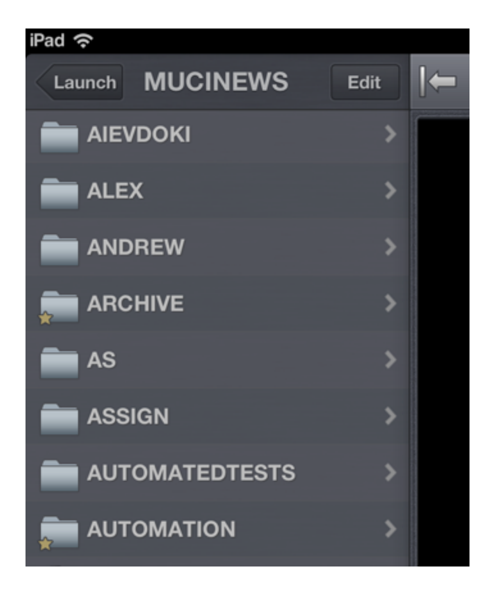


*Wenn das Fach mehr als 1000 Storys enthält, dauert es möglicherweise einige Zeit, bis MediaCentral UX sie empfängt und anzeigt. Deshalb müssen Sie eventuell den Wert für die Zeitüberschreitung bei Anforderung in den MediaCentral UX Einstellungen erhöhen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen“ auf Seite 455.*

In der App werden verschiedene Symbole zur Unterscheidung von Verzeichnissen, Fächern und Storys benutzt.

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Verzeichnisse enthalten Fächer oder Unterverzeichnisse. Anders als Fächer können Verzeichnisse nicht direkt Storys enthalten. Beispiel: Im Wires-Ordner sind Fächer mit eingehenden Feed-Storys enthalten. |
| | Über Fächer können Sie Storys in genauere Kategorien unterteilen. Ein Beispiel für ein Fach ist ein Sendeablaufplan. |
| | Storys, beispielsweise Feed-Storys, enthalten Text wie Kontaktinformationen oder eine Beschreibung eines Nachrichtenereignisses. Aus einer beliebigen Story kann ein Skript für eine Sendung erstellt werden. Skripten enthalten neben dem Text weitere Daten, darunter Produktions-Cues, Maschinensteuerungsanweisungen, Sprecheranweisungen und assoziierte Videosequenzen. |

Symbole für Ziele im iNEWS Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.






*Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines iNEWS Systemverzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.*

Sie können von MediaCentral UX aus Verzeichnisse, Fächer und Storys öffnen. Verzeichnisse und Fächer werden in der Seitenleiste geöffnet. Storys werden rechts neben der Seitenleiste im Script Editor geöffnet.



*Wenn Sie eine gesperrte iNEWS Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.*

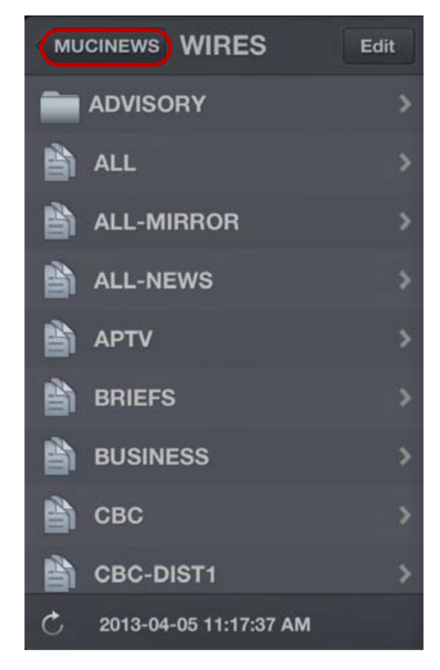
**So öffnen Sie ein Verzeichnis:**

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.



*Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.*

In der folgenden Abbildung sehen Sie das geöffnete Wires-Verzeichnis mit zahlreichen Fächern, die eingehende Feed-Storys enthalten.




Wires-Verzeichnis auf dem MUCINEWS iNEWS Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste

**So verlassen Sie ein Verzeichnis oder ein Fach:**

- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

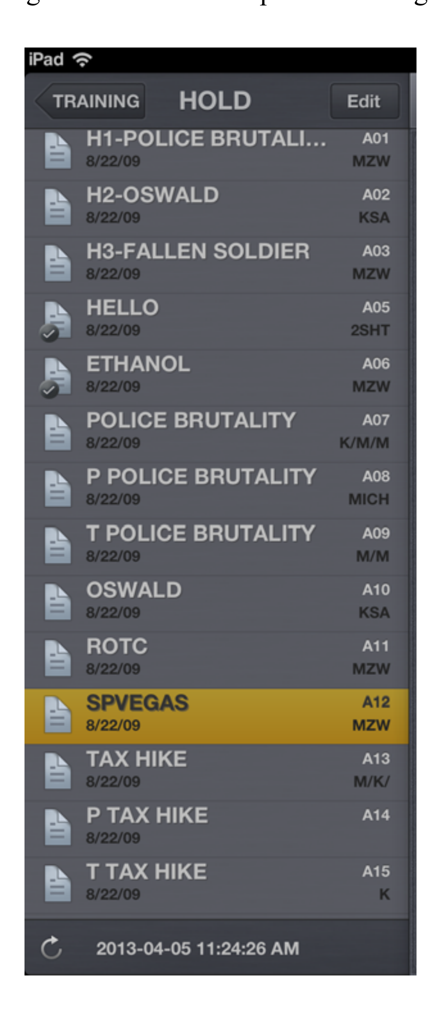


*Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück“ angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.*

**So öffnen Sie ein Fach:**

1. Navigieren Sie zu einem Fach in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach.

   In der folgenden Abbildung ist ein Sendeablaufplan-Fach dargestellt.




**So öffnen Sie eine vorhandene Story:**

1. Navigieren Sie zu einer Story in einem Fach.



*Durch ein Story-Symbol mit einem Häkchen wird angezeigt, dass die Story genehmigt wurde. Sie können Storys auf einer iNEWS Workstation oder in MediaCentral UX genehmigen.*

2. Tippen Sie zum Öffnen auf die Story.

Die Story wird im Script Editor geöffnet, der über zwei Abschnitte verfügt:

– die Cue-Liste auf der linken Seite, die Produktions-Cues oder Maschinensteuerungs-anweisungen enthält;

– die Story auf der rechten Seite, die den Story-Text sowie Sprecheranweisungen und Produktions-Cue-Marken enthält.

Um die Ansicht zu erweitern und nur den Script Editor anzuzeigen, können Sie die Seitenleiste ausblenden.

In der folgenden Abbildung wird der Script Editor mit einer Story, die durch Nummern gekennzeichnete Produktions-Cue-Marken enthält, dargestellt. Diese Marken entsprechen den Produktions-Cues und Maschinensteuerungsanweisungen in der Cue-Liste links neben der Story. Blauer Text kennzeichnet Maschinensteuerungsanweisungen. Durch schwarzen Text werden Produktions-Cues gekennzeichnet. Sprecheranweisungen erscheinen als roter Text innerhalb des Story-Texts.




**So navigieren Sie zur nächsten bzw. vorherigen Story im Fach:**

- Streichen Sie mit dem Finger von links nach rechts oder von rechts nach links über den Bildschirm.


*Diese Methode funktioniert nicht, wenn Sie im Bearbeitungsmodus an einer Story arbeiten.*

**So laden Sie eine Story neu:**

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche

2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

**So fügen Sie eine neue Story hinzu:**

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie im Fach auf die Story, unter der Sie die neue Story einfügen möchten.
3. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.

4. Ändern Sie den Story-Titel in der Seitenleiste. Weitere Informationen zur Vorgehensweise beim Bearbeiten des Story-Titels finden Sie unter „Bearbeiten von Storys“ auf Seite 465.
5. Tippen Sie auf „Fertig“.

## Anzeigen eines mit einem Skript assoziierten Videos

Wenn in der MediaCentral UX Webapp Sequenzen mit Storys assoziiert wurden, können Sie im Medien-Viewer in der MediaCentral UX Mobilapp eine Vorschau der Storys anzeigen.


*Wenn Ihr MediaCentral UX System nur als iNEWS Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.*

Im Querformat-Modus erscheint ein kleiner Medien-Viewer oberhalb der Cue-Liste im Script Editor. Sie können den Viewer jedoch auch auf Vollbild erweitern. Benutzen Sie im Hochformat-Modus die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche, um den Viewer im Vollbildmodus zur Vorschau der Sequenz zu öffnen.


*Der Viewer wird im Querformat angezeigt. Die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche ist in beiden Modi nur verfügbar, wenn eine Videoskriptsequenz mit der geöffneten Story assoziiert ist.*

In der folgenden Tabelle sind die Schaltflächen zum Öffnen und Benutzen des Medien-Viewers beschrieben.

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
| | Mit der Wiedergabe-Schaltfläche wird die Sequenz abgespielt, sodass Sie das mit der Story assoziierte Video ansehen können. Diese Schaltfläche ändert sich während der Wiedergabe der Sequenz zu einer Pause-Schaltfläche. |
| | Die Wiedergabelinie erlaubt Ihnen das Navigieren an eine neue Position auf der Wiedergabe-Timeline des Viewers. |

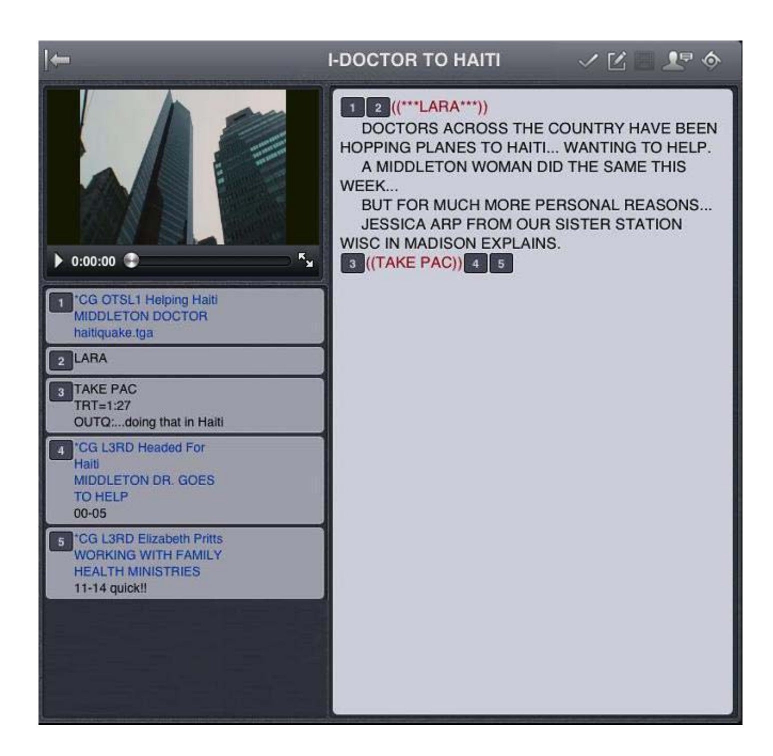
| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Mittels Maximieren-Schaltfläche wird der Viewer in den Vollbildmodus versetzt. Diese Schaltfläche wechselt zu „Minimieren“, wenn sich der Viewer im Vollbildmodus befindet. |
|  | Mittels „Sequenz öffnen“-Schaltfläche wird der Viewer im Vollbildmodus geöffnet. |

Sie können Videosequenzen anzeigen, die wie folgt erstellt wurden:

- Die Sequenz wurde in MediaCentral UX erstellt und geändert.
- Die Sequenz wurde in Avid MediaCentral UX erstellt und in Avid NewsCutter oder Avid Media Composer geändert. In diesem Fall werden im Medien-Viewer eventuell einige Effekte nicht angezeigt.
- Die Sequenz wurde in Instinct erstellt und in MediaCentral UX geändert.



*Direkt in NewsCutter oder Media Composer erstellte Sequenzen können nicht angezeigt werden. Auch in Interplay Assist oder Interplay Access erstellte Einstellungslisten können nicht wiedergegeben werden.*



**So zeigen Sie eine mit einem Skript assoziierte Videosequenz an:**

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   - Tippen Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche des Viewers, die sich oberhalb der Cue-Liste von Script Editor befindet. (Diese Option ist nur für den Querformat-Modus relevant und gilt nicht für den Hochformat-Modus.)
   - Tippen Sie auf die „Sequenz öffnen“-Schaltfläche (oder im Viewer auf die Maximieren-Schaltfläche), um den Viewer im Vollbildmodus zu öffnen. Tippen Sie dann auf die Wiedergabe-Schaltfläche.
2. (Optional) Wenn Sie den Viewer vergrößert haben, können Sie auf die Minimieren-Schaltfläche tippen, um den Viewer in der Originalgröße und an seinem ursprünglichen Ort im Script Editor wiederherzustellen.

**So generieren Sie ein neues Sequenz-Videoproxy für die Wiedergabe:**

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche 
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

# Bearbeiten von Storys

Über die Tablet-App können Sie neue Storys erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können auch den Titel einer Story ändern.

Wenn Sie eine Story bearbeiten, schützt sie das System mit einer Bearbeitungssperre, sodass sie von anderen Benutzern nicht geändert werden kann, während Sie an ihr arbeiten. Die Bearbeitungssperre gilt nur für den Story-Hauptteil, wenn Sie den Hauptteil bearbeiten bzw. nur für den Story-Titel (Slug), wenn Sie diesen in der Seitenleiste bearbeiten, oder wenn Sie eine Story genehmigen. Wenn Sie eine neue Story beginnen, gilt die Bearbeitungssperre für den Story-Hauptteil und den Titel. Die Bearbeitungssperre wird freigegeben, wenn Sie die Story speichern oder schließen oder Ihre Änderungen verwerfen.



*Wenn Sie eine gesperrte iNEWS Story öffnen möchten, müssen Sie das entsprechende Kennwort dafür eingeben.*

MediaCentral UX unterstützt Standardbearbeitungsfunktionen, wie sie in den meisten Textbearbeitungsprogrammen enthalten sind, darunter Ausschneiden, Kopieren und Einfügen.

Text kann innerhalb einer Story oder aus einer anderen Story ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden und Kopieren von Text speichert das System den Text in der Zwischenablage. Es kann sich jeweils nur ein Textblock in der Zwischenablage befinden. Wenn Sie also neuen Text ausschneiden oder kopieren, wird der vorhandene Text in der Zwischenablage durch den neuen ersetzt.

**So bearbeiten Sie eine vorhandene Story:**

1. Navigieren Sie im Fach zu der vorhandenen Story und öffnen Sie sie.
2. Tippen Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche.

   Wenn sich die Farbe des Symbols auf der „Story bearbeiten“-Schaltfläche von weiß zu orange ändert, ist der Bearbeitungsmodus aktiviert und Sie können die Story bearbeiten. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten.
3. Tippen Sie in die Story und beginnen Sie mit dem Bearbeiten des Texts.
4. Wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, speichern Sie die Story. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 468.

**So bearbeiten Sie Text:**

1. Tippen Sie auf die Story, lassen Sie den Finger darauf und tippen Sie dann entweder auf „Auswählen“ oder „Alles auswählen“.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - Wählen Sie „Ausschneiden“.
   - Wählen Sie „Kopieren“.
   - Wählen Sie „Einfügen“.

**So fügen Sie eine neue Story hinzu:**

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie unten in der Seitenleiste auf die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story.



*Die Schaltfläche zum Hinzufügen einer Story erscheint erst in der Seitenleiste, nachdem Sie dort auf die Bearbeiten-Schaltfläche getippt haben.*

Im aktuellen Fach wird eine leere Story hinzugefügt, deren Bearbeitungsmodus bereits aktiviert ist. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten. Der Cursor wird im leeren Titel-Feld platziert.

Wenn Sie sich (im Script Editor) im Bearbeitungsmodus befinden, wird die Bildschirmtastatur angezeigt.




 *Die MediaCentral UX Mobilapp kann zudem mit einer Bluetooth-Tastatur verwendet werden.*

3. Geben Sie den Titel Ihrer Story ein.
4. (Optional) Geben Sie Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen ein.
5. Speichern Sie die Story. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 468.

**So bearbeiten Sie den Titel (Slug) einer Story.**

1. Tippen Sie in der Seitenleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Seitenleiste im Fach auf den Story-Titel der gewünschten Story und lassen Sie den Finger darauf.

3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen der Story.




   Dank einer Bearbeitungssperre für das Story-Formular können andere den Story-Titel während der Bearbeitung durch Sie nicht ändern.

4. Tippen Sie auf „Fertig".

## Methoden zum Speichern von Storys

Neu erstellte oder geänderte Storys speichern Sie nach dem Bearbeiten der Story im Bearbeitungsmodus, indem Sie auf die „Story bearbeiten"-Schaltfläche tippen. Eine Meldung wird eingeblendet, die Sie zum Bestätigen der Änderungen auffordert. Sie können die Story speichern oder den Bearbeitungsmodus verlassen, ohne Ihre Änderungen zu speichern.

Storys werden auch in folgenden Fällen gespeichert:

- Sie wechseln zu einer anderen App oder schicken MediaCentral UX in den Hintergrund, indem Sie die Home-Taste drücken.
- Ihr Gerät wird nach einer Zeitüberschreitung der Einstellung für die automatische Sperre in den Ruhezustand versetzt.
- Wenn Sie ein Smart Cover verwenden und es schließen, wird das Gerät in den Ruhezustand versetzt.

Wenn Sie in den MediaCentral UX Einstellungen „Storys automatisch speichern" aktiviert haben, können Sie neue erstellte oder vorhandene Storys auf mehrere Arten speichern:

- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie auf eine andere Story im Fach tippen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie auf die „Sprecher-Modus"-Schaltfläche tippen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie ein Asset vom Interplay Production Server zur Anzeige auswählen.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie über den Starten-Bereich Ihre Rolle wechseln.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie sich von der App abmelden.

## Formatieren eines Skripts

Wenn Sie eine Story schreiben, wird Text im Standardtextstil dargestellt. Sie können die Textdarstellung jedoch ändern, beispielsweise Text standardmäßig fett formatieren. Beim Formatieren einer Story als Skript für eine Nachrichtensendung möchten Sie möglicherweise bestimmte Textabschnitte durch spezielle Textstile darstellen – beispielsweise Sprecheranweisungen oder optional zuschaltbare Untertitel.

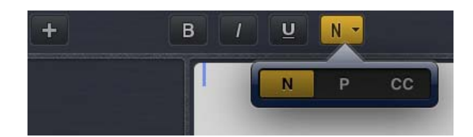
Sprecheranweisungen sind kurze Anleitungen speziell für Nachrichtensprecher. Der Sprechertext ist rot und erscheint auf dem Teleprompter in invertierter Darstellung. Dieser Text wird bei der Berechnung der Lesezeit durch das System nicht eingerechnet.

Optional zuschaltbare Untertitel werden häufig für die Darstellung von Soundbites in Textform benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird im Skript grün dargestellt und wird an einen Encoder für solche Untertitel gesendet, falls Ihr Sender für die Ausstrahlung von Skripten für hörbeeinträchtigte Menschen ein derartiges Gerät benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel erscheint nicht auf dem Teleprompter und hat keine Auswirkung auf die durch das System berechnete Lesezeit.



*An den Teleprompter und den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel wird der normale Standardtextstil gesendet.*

In der Tablet-App öffnen Sie über die Bearbeiten-Symbolleiste ein Menü mit Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie das Textformat in Fettdruck, Kursiv oder Unterstreichung ändern oder Text speziell für Sendeskripten formatieren.




Wählen Sie die vierte Formatierungsschaltfläche auf der Symbolleiste, um spezielle Formatoptionen zu erhalten. Die Buchstaben-Symbole auf der Schaltfläche ändern sich je nach ausgewähltem Format oder zeigen das Format des Texts an der Stelle, an der sich der Cursor gerade befindet, an. Wenn Sie ein Format auswählen, werden die entsprechenden Schaltflächen auf der Menüleiste orange.

**Zum Formatieren von Text wählen Sie den Text aus und gehen Sie wie folgt vor:**

- Um Text fett darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie die B-Schaltfläche.
- Um Text kursiv darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die I-Schaltfläche (für engl. italics, kursiv).
- Um Text unterstrichen darzustellen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die U-Schaltfläche.

- Um Text als Sprecheranweisung zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die P-Schaltfläche (für engl. presenter, Sprecher).
- Um Text für optional zuschaltbare Untertitel zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die CC-Schaltfläche (für engl. closed caption, optional zuschaltbare Untertitel).
- Um Text als normalen Text zu kennzeichnen, tippen und halten Sie und wählen Sie danach die N-Schaltfläche.

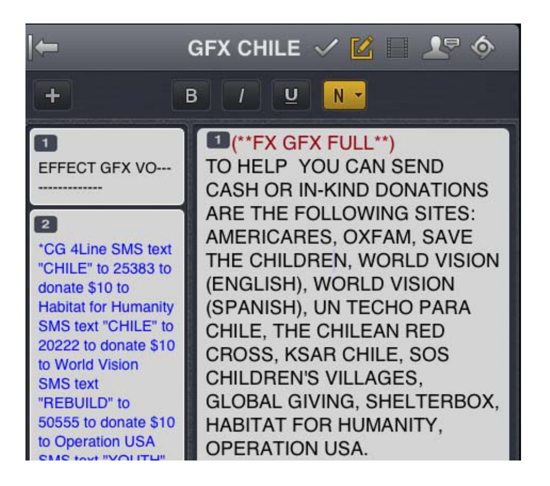


*Sie können das Format auch auswählen, bevor Sie mit der Texteingabe beginnen. Der eingegebene Text wird dann im ausgewählten Format angezeigt. Um das Format für den Text, den Sie eingeben, zu ändern, können Sie jederzeit ein anderes Format auswählen.*

## Hinzufügen von Produktions-Cues

Wenn Sie eine Story als Skript für eine Nachrichtensendung formatieren, können Sie Produktions-Cues mit wichtigen Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte wie beispielsweise Schriftgeneratoren hinzufügen.

In der Tablet-App gibt es im Menü die Plus-Schaltfläche (+), mit deren Hilfe Sie Skripten Informationen hinzufügen.




Produktions-Cues werden Skripten im Story-Ausschnitt hinzugefügt und im Cue-Liste-Ausschnitt des Script Editor bearbeitet. Jeder Produktions-Cue, den Sie einem Skript hinzufügen, ist mit einer Nummer versehen. Diese Nummer erscheint im Skript als Produktions-Cue-Marke an der Stelle, die der Einfügestelle des Textfelds des Produktions-Cues in der Cue-Liste entspricht. Sie können alle Marken auswählen und innerhalb der Story verschieben oder daraus entfernen. Beim Verschieben oder Löschen wird der Marken-Text ebenfalls verschoben oder gelöscht.

**So fügen Sie einen Produktions-Cue in ein Skript ein:**

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.
2. Tippen Sie auf die Plus-Schaltfläche
3. Geben Sie die Information für den Produktions-Cue ein, zum Beispiel „Take VO“, „On Camera“, „Take SOT“ oder „Take Live“.



*Wenn Sie an eine andere Stelle in der App navigieren, wird die Information in dem neu eingefügten Produktions-Cue automatisch gespeichert. Möchten Sie sich abmelden oder die App schließen, werden Sie in einer Meldung aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.*

**So verschieben Sie einen Produktions-Cue in einem Skript:**

- Wählen Sie die Produktions-Cue-Marke, schneiden Sie sie aus und fügen Sie sie an einer andere Stelle im Skript ein.

**Um einen Produktions-Cue aus einem Skript zu löschen, haben Sie folgende Möglichkeiten:**

- Platzieren Sie den Cursor rechts neben die Produktions-Cue-Marke und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.
- Wählen sie die Produktions-Cue-Marke aus und tippen Sie auf die Löschen-Schaltfläche.

## Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen

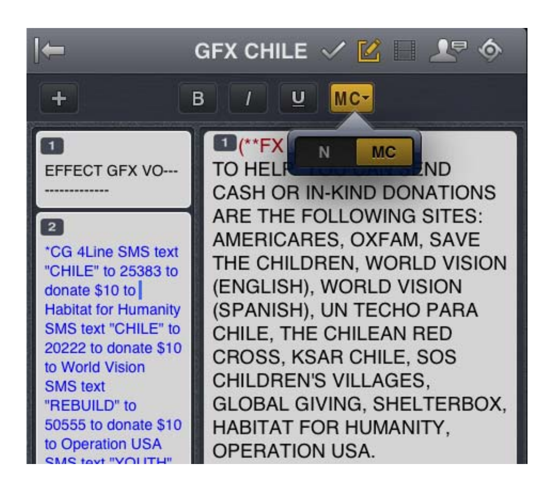
Wenn in Ihrem Sender ein Sendesteuerungssystem integriert ist, zum Beispiel iNEWS Command, können Produktions-Cues Maschinensteuerungsanweisungen enthalten.

Solchen Anweisungen muss ein Sternchen (*) vorausgehen und sie müssen in einem speziellen Format geschrieben sein – beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa CG für einen Schriftgenerator (engl. character generator). Nach dem Befehl wird im Format ein bestimmtes Element oder eine Vorlage festgelegt, zum Beispiel „2line“ für eine Vorlage, die zwei Zeilen für Fulfillment-Daten enthält. Falls weitere Kommentare oder Informationen erforderlich sind, werden diese in den folgenden Zeilen des Produktions-Cue-Textfelds angegeben.

Das folgende Beispiel erläutert den Vorgang für eine Maschinensteuerungsanweisung für eine Schriftgenerator-Grafik mit zwei Zeilen. Über die erste Zeile wird die korrekte Vorlage abgerufen. In den folgenden Textzeilen werden die Fulfillment-Daten, die in der Grafik erscheinen, angegeben.

**So fügen Sie eine Maschinensteuerungsanweisung für ein CG-Ereignis hinzu:**

1. Fügen Sie einen Produktions-Cue in das Skript ein oder öffnen Sie einen vorhandenen.
2. (Optional) Während der Cursor dort steht, wo sich ein Produktions-Cue befindet, tippen Sie auf die vierte Formatierungsschaltfläche in der Bearbeiten-Symbolleiste und wählen Sie „MC“ (machine control, Maschinensteuerung).






*Durch Eingeben des Sternchens (*) wird Ihr Text automatisch vom Normalformat auf das Maschinensteuerungsformat umgestellt und erscheint blau.*

3. Geben Sie den Maschinensteuerungsbefehl ein, beispielsweise `*CG 2line,` und bestätigen Sie die Eingabe.
4. Geben Sie die erste Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, beispielsweise `Max Mustermann`, und bestätigen Sie die Eingabe.
5. Geben Sie die zweite Textzeile für die zweizeilige CG-Grafik ein, beispielsweise `Musterstadt`.

   Ihre CG-Maschinensteuerungsanweisung wird in blauer Schrift dargestellt.

## Arbeiten mit Links in Storys

Eine Story kann mehr als nur einfachen Text enthalten. Sie kann eine URL auf eine Webseite enthalten oder eine E-Mail-Adresse einer Kontaktperson, die Sie benötigen könnten. Werden Weblinks oder E-Mail-Adressen in Storys aufgenommen, so werden sie zu dynamischen Links. Sie können sie im Browser Ihres Tablets öffnen oder ein E-Mail-Fenster öffnen.

**So öffnen Sie aus einer Story einen Weblink:**

- Tippen Sie auf den Link in der Story.

  Der Webbrowser Ihres Tablets wird geöffnet und die Webseite wird geladen.

**So senden Sie aus einer Story eine E-Mail an einen Kontakt:**

1. Tippen Sie in der Story auf die E-Mail-Adresse.

   Ihr Tablet öffnet in seiner Standard-E-Mail-Anwendung ein E-Mail-Fenster.
2. Schreiben Sie Ihre E-Mail.
3. Tippen Sie auf „Senden“.

# Genehmigen von Storys

Durch das Genehmigen von Storys behalten Nachrichtenproduzenten den Überblick darüber, welche Skripten vor der Ausstrahlung überprüft wurden. Storys können auf einer iNEWS Workstation, oder in der MediaCentral UX App auf einem iPad oder iPhone genehmigt werden.



*Zum Genehmigen von Storys benötigen Sie den Schreibzugriff auf das Fach, in dem sich die Story befindet.*

**So genehmigen Sie eine Story in der Tablet-App:**

1. Öffnen Sie die Story, die Sie genehmigen möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und aktivieren Sie die „Genehmigen“-Option.




**So heben Sie die Genehmigung einer Story in der Tablet-App auf:**

1. Wählen Sie die Story, deren Genehmigung Sie aufheben möchten.
2. Tippen Sie auf die „Story genehmigen“-Schaltfläche und deaktivieren Sie die „Genehmigen“-Option.

# Aktivieren des Sprecher-Modus

In der MediaCentral UX Mobilapp können Skripte einer Sendung in einer Seitenansicht angezeigt werden, die gedruckten Skripten für Nachrichtensprecher ähnelt. Diese Methode des Anzeigens von Storys wird als „Sprecher-Modus" bezeichnet. In diesem Modus werden Story und Storypositionen in einem Sendeablaufplan in MediaCentral UX automatisch aktualisiert. Aktualisierungen der aktuell angezeigten Story werden jedoch nicht berücksichtigt. Wenn ein anderer Benutzer Änderungen an den Storys im Sendeablaufplan vornimmt, werden diese im Hintergrund von MediaCentral UX automatisch aktualisiert.

Zudem werden lokale Cache-Dateien von Storys auf dem Tablet zum Offline-Einsatz im Sprecher-Modus erstellt. So können Sie Ihre Arbeit, solange Sie sich im Sprecher-Modus befinden, fortsetzen, auch wenn Ihre Verbindung zum Server getrennt wird. Bei getrennter Verbindung werden jedoch keine Aktualisierungen vorgenommen.

**So aktivieren Sie den Sprecher-Modus:**

1. Öffnen Sie den Sendeablaufplan einer Sendung.
2. Tippen Sie auf die Sprecher-Modus-Schaltfläche.

   Der Sprecher-Modus öffnet die ausgewählte Story in der Seitenleiste. Die restlichen Storys des Sendeablaufplans werden geladen und als Cache-Dateien lokal auf Ihrem Gerät abgelegt werden. Der Fortschritt dieses Vorgangs wird in einem Dialogfeld angezeigt. Dieses wird geschlossen, sobald der Cache-Vorgang abgeschlossen ist.

   Storys werden in folgender Reihenfolge geladen:

   - Story vor der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   - Story nach der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   - zweite Story nach der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   - schrittweises Laden des restlichen Sendeablaufplans nach der ausgewählten Story
   - zweite Story vor der ausgewählten Story im Sendeablaufplan
   - schrittweises Laden des restlichen Sendeablaufplans vor der ausgewählten Story

**So navigieren Sie im Sprecher-Modus durch Skripte:**

- Streichen Sie nach links oder tippen Sie auf die rechte Kante des Bildschirms, um zur nächsten Seite zu gelangen.
- Streichen Sie nach rechts oder tippen Sie auf die linke Kante des Bildschirms, um zur vorherigen Seite zu gelangen.

**So beenden Sie den Sprecher-Modus:**

- Verlassen Sie den Modus mit der Zuziehgeste.

Sie können das Aussehen von Text im Sprecher-Modus über einige Einstellungen in MediaCentral UX individuell gestalten. Zudem gibt es eine Option, um leere Story bei aktiviertem Sprecher-Modus zu überspringen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen“ auf Seite 455.

# Arbeiten mit Favoriten

Um sich die Navigation zu erleichtern, können Sie bestimmte Speicherorte im Nachrichtenredaktionssystem oder in Interplay Production als Favoriten festlegen. Diese werden im Starten-Bereich angezeigt.




In der Tablet-App gelangen Sie über die Favoriten-Liste schnell zu Ihren am häufigsten benutzten Assets, Verzeichnissen, Fächern und Storys. Sie können Ihre Favoriten-Liste bearbeiten, indem Sie neue Favoriten hinzufügen, Favoritennamen bearbeiten oder Favoriten aus der Liste löschen.

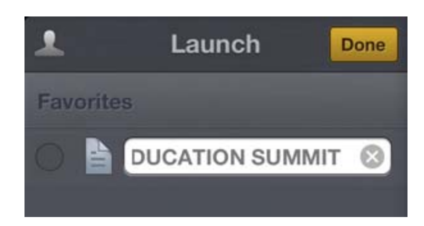
**So erstellen Sie einen Favoriten:**

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie auf den grauen Stern neben dem Asset, dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel festlegen möchten. Goldene Sterne kennzeichnen ausgewählte Ziele, graue stehen für nicht ausgewählte Ziele. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.
3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Alle ausgewählten Elemente erscheinen im Starten-Bereich in der Favoriten-Liste. Ein goldener Stern erscheint über dem Symbol jedes Favoriten-Ziels im Systemverzeichnis.

**So bearbeiten Sie den Namen eines Favoriten:**

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie in der Liste auf den Namen, den Sie bearbeiten möchten.
3. Wenn der Cursor erscheint, ändern sie den Namen.




   Beispiel: Wenn Sie mehrere Sendeablaufplan-Fächer in der Favoriten-Liste haben möchten, können einige davon den gleichen Fachnamen haben. Sie können diese in der Liste bearbeiten, um die Ablauflisten für die Früh-, Mittags- und Abendausstrahlung der Nachrichten unterscheiden zu können.

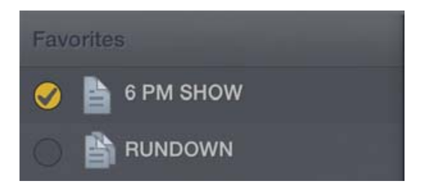
4. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Der Name des Favoriten wird geändert. Dieser Vorgang hat keine Auswirkung auf den Namen der Story, des Assets, des Fachs oder des Sendeablaufplans in iNEWS oder Interplay Production.

**So löschen Sie einen Favoriten:**

1. Tippen Sie auf die Bearbeiten-Schaltfläche.
2. Tippen Sie links neben dem Verzeichnis, dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie als Favoriten-Ziel entfernen möchten. Sie können mehrere Favoriten gleichzeitig auswählen.

   Neben dem Titel des ausgewählten Elements wird ein Häkchen angezeigt. Graue Kreise kennzeichnen die nicht ausgewählten Elemente.




3. Tippen Sie auf die Fertig-Schaltfläche.

   Die App löscht ausgewählte Elemente aus Ihrer Favoriten-Liste.

# Offline arbeiten mit zwischengespeicherten Fächern und Storys

Sie können die MediaCentral UX Mobilapp auch verwenden, um lokal zwischengespeicherte Fächer und Storys auf Ihrem Mobilgerät anzuzeigen, ohne beim iNEWS Nachrichtenredaktionssystem Ihres Senders angemeldet zu sein.

Im Start-Panel werden zwischengespeicherte Fächer und Storys in der Favoriten-Liste angezeigt, wenn Sie im Offline-Modus arbeiten.

Folgendes ist beim Zwischenspeichern von Fächern und Storys zu beachten:

- Sie können im Sprecher-Modus aus einem zwischengespeicherten Fach im Offline-Modus arbeiten.
- Das Zwischenspeichern eines Fachs dauert möglicherweise einige Zeit, abhängig von der Größe des Fachs. Sie können einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen. Weitere Informationen finden Sie unter „Zwischenspeichern von Fächern und Storys“ auf Seite 477.
- Wenn Sie einen Zwischenspeicherungs-Vorgang manuell abbrechen, wird kein Teil des Fachs oder der Story gespeichert.
- Sie können ein Fach mit bis zu 1000 Storys zwischenspeichern. Wenn ein Fach mehr als diese Anzahl enthält, werden von MediaCentral UX nur die ersten 1000 Storys zwischengespeichert.
- Tritt während des Zwischenspeicherns von Storys ein Fehler auf – wenn beispielsweise die Verbindung zum Server abbricht oder Sie Ihr Gerät sperren – wird der Vorgang unterbrochen.
- MediaCentral UX aktualisiert die Cache-Inhalte nur, wenn der Vorgang erfolgreich abgeschlossen wird. Wenn Sie das gleiche Fach oder die gleiche Story schon einmal zwischengespeichert haben, können Sie auch auf den alten Cache zugreifen.
- Wenn Storys bzw. Teile einer Story aus einem für den Cache markierten Fach gelöscht wurden, werden Sie beim Zwischenspeicherungs-Vorgang übersprungen.
- Wenn Sie ein Fach und eine Story aus dem Fach als Favoriten festlegen, erstellt der Zwischenspeicherungs-Vorgang zwei separate Cache-Versionen der Story: eine innerhalb des zwischengespeicherten Fachs und die andere für die einzeln zwischengespeicherte Story.

## Zwischenspeichern von Fächern und Storys

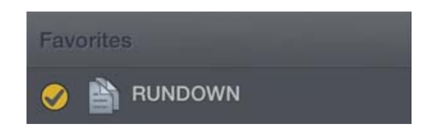
Um Fächer und Storys im Offline-Modus anzuzeigen, müssen Sie sie als Favoriten festlegen, bevor sie lokal zwischengespeichert und ohne Verbindung zum Server angezeigt werden können (siehe „Arbeiten mit Favoriten“ auf Seite 475).

Sie können einen Cache für ein Fach oder eine Story löschen, indem Sie das Element aus der Favoriten-Liste löschen.

**So wird ein Fach oder eine Story in der Favoriten-Liste zwischengespeichert:**

1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und tippen Sie in der Favoriten-Liste links neben dem Fach oder der Story, das bzw. die Sie zwischenspeichern möchten. Sie können mehrere Fächer oder Storys gleichzeitig auswählen.

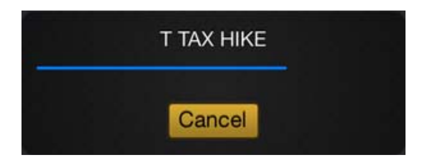
   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.




2. Tippen Sie auf die Cache-Schaltfläche.



   Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Zwischenspeicherungs-Vorgangs an. Um den Zwischenspeicherung-Vorgang zu beenden, tippen Sie auf die Abbrechen-Schaltfläche.



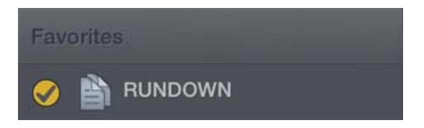

   Wenn der Zwischenspeicherung-Vorgang abgeschlossen ist, wird ein Dialogfeld mit den Ergebnissen angezeigt.

3. Klicken Sie auf „OK“.

**So entfernen Sie einen Cache von Ihrem Gerät:**

1. Tippen Sie im Starten-Bereich auf die Bearbeiten-Schaltfläche und wählen Sie in der Favoriten-Liste das Fach oder die Story, das bzw. die Sie löschen möchten.

   Neben dem Titel des Fachs oder der Story wird ein Häkchen angezeigt.




2. Tippen Sie auf die Papierkorb-Schaltfläche.



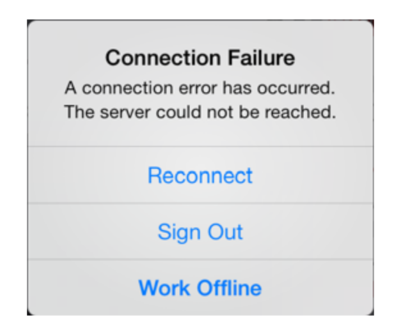
   Das Fach bzw. die Story wird aus der Favoriten-Liste entfernt und der Cache wird gelöscht.

## Anzeigen von Fächern und Storys im Offline-Modus

Wenn die Verbindung mit MediaCentral UX abbricht, können Sie auch offline arbeiten. Dabei haben Sie die Möglichkeit, Fächer und Storys anzuzeigen, die Sie auf Ihrem Mobilgerät zwischengespeichert haben.

**So zeigen Sie zwischengespeicherte Fächer und Storys an, nachdem die Verbindung zu MediaCentral UX unterbrochen wurde:**

1. Tippen Sie im Verbindungsfehler-Dialogfeld auf „Offline arbeiten“.




   MediaCentral UX zeigt den Starten-Bereich mit allen zwischengespeicherten Fächern und Storys in der Favoriten-Liste an.

2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach oder die Story.

# MediaCentral | UX und Interplay | Production

Sie haben Zugriff auf Assets, die in einer Interplay Production Datenbank gespeichert sind, darunter Video- und Audioclips und Grafiken. In der App als verfügbar angezeigte Interplay Production Systeme erscheinen in der Seitenleiste zusammen mit ihren Verzeichnissen und Medienassets.

Interplay Production Assets werden durch verschiedene Symbole gekennzeichnet:

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Verzeichnisse enthalten Medienassets oder Unterverzeichnisse. |
| | Ein Audioclip verweist auf Audio-Mediendateien, die aus aufgenommenen oder importierten Audiodateien erstellt wurden. Audioclips werden im Medien-Viewer mit Hilfe des Audioclip-Symbols dargestellt. |

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
|  | Ein Masterclip verweist auf Audio- oder Video-Mediendateien, die aus aufgenommenem oder importiertem Material erstellt wurden. |
|  | Ein Subclip verweist auf den jeweils ausgewählten Ausschnitt eines Masterclips. |
|  | Eine Sequenz ist ein bearbeitetes Programm (vollständig oder Teil), das aus anderen Clips erstellt wurde. |
|  | Ein Effektclip verweist auf einen nicht gerenderten Effekt, den Sie erstellt haben. Bei Effektclips ist keine Vorschau im Medien-Viewer möglich. |
|  | Ein Gruppenclip enthält zwei oder mehr Clips, die auf Basis eines gemeinsamen Timecodes sequenziell aneinandergereiht wurden. |

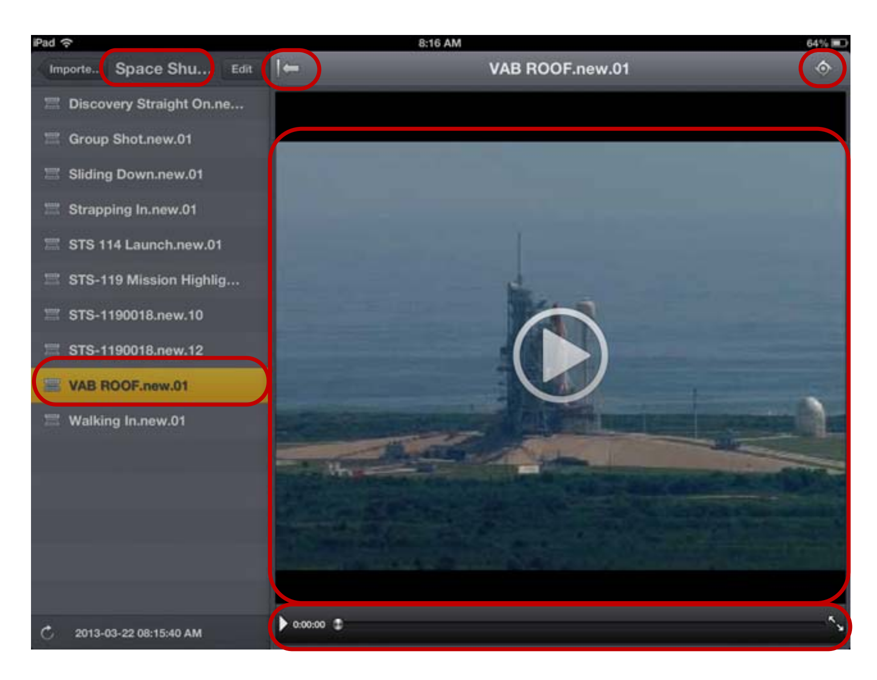
Symbole für Ziele im Interplay Production Systemverzeichnis, die für die Favoriten-Liste ausgewählt wurden, sind mit einem goldenen Stern gekennzeichnet.



*Wenn in der Seitenleiste die oberste Ebene eines Asset-Verzeichnisses angezeigt wird, wird auf der Zurück-Schaltfläche „Starten“ angezeigt. Sie können darauf tippen, um zur vorherigen Ansicht des Starten-Bereichs zurückzukehren. Der auf der Schaltfläche angezeigte Name ändert sich, je tiefer Sie im Systemverzeichnis navigieren.*

## Anzeigen von Medienassets in MediaCentral | UX

Mit MediaCentral UX können Sie Verzeichnisse und Medienassets öffnen, die in der Interplay Production Datenbank gespeichert sind. Verzeichnisse und eine Assetliste werden in der Seitenleiste geöffnet. Im Medien-Viewer können Sie Assets anzeigen und wiedergeben.




Medien-Viewer – oben: ausgewähltes Verzeichnis, Anzeigen/Ausblenden-Schaltfläche, Aktionen-Schaltfläche; Mitte: ausgewähltes Asset, Medien-Player; unten: Mediensteuerelemente

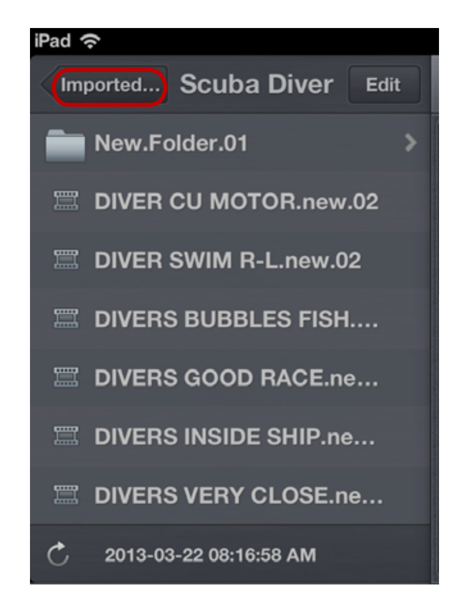
**So öffnen Sie ein Verzeichnis:**

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.



*Während Sie durch die Verzeichnisstruktur des Systems navigieren, wird oben in der App Ihr aktueller Pfad bzw. Ihre Position innerhalb der Datenbank angezeigt.*

In der folgenden Abbildung ist das geöffnete Scuba Diver-Verzeichnis abgebildet, in dem ein Unterverzeichnis und mehrere Medienassets zu sehen sind.




Scuba Diver-Verzeichnis auf dem Interplay Production Server; Zurück-Schaltfläche über der Liste gibt das übergeordnete Verzeichnis an

**So gehen Sie aus einem Verzeichnis zurück:**

- Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche.

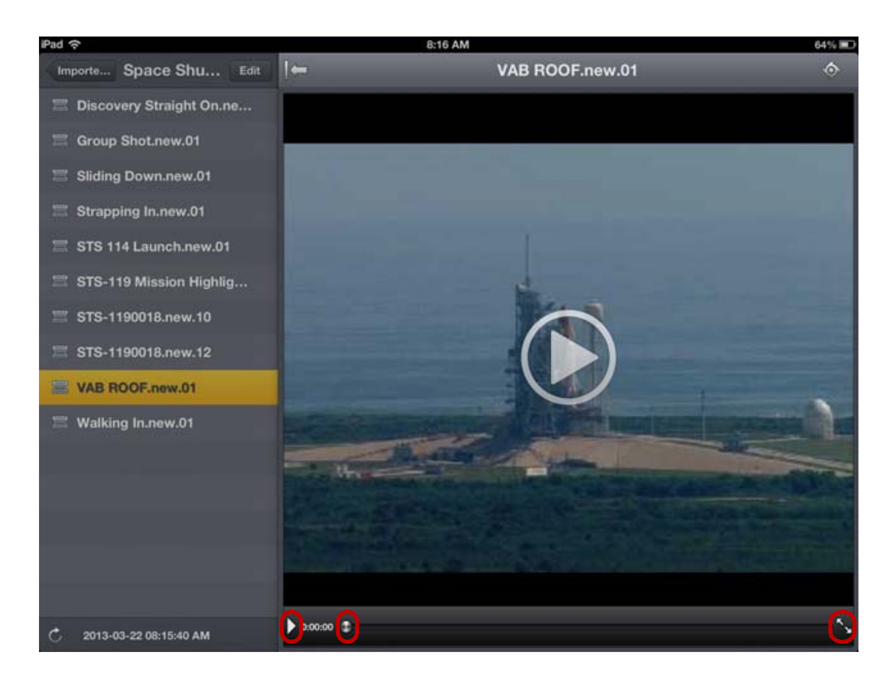


*Auf der Zurück-Schaltfläche wird nicht das Wort „Zurück" angezeigt, sondern ein anderer Name – je nach der Position im Verzeichnis.*

**So öffnen Sie ein Medienasset und geben es wieder:**

1. Navigieren Sie zu einem Asset in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf das Video- oder Audioasset.

   Das Asset wird im Medien-Viewer geöffnet.




Mediensteuerelemente: Wiedergabe-Schaltfläche, Positionsanzeige, Vollbild-Schaltfläche

3. Tippen Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche, um das Asset wiederzugeben.
4. Wenn Sie durch das Medienasset scrubben oder zu einer bestimmten Stelle im Clip springen möchten, tippen Sie auf die Positionsanzeige, halten Sie den Finger darauf und ziehen Sie sie an eine neue Stelle.
5. Wenn Sie einen Videoclip in der Vollbildansicht ansehen möchten, tippen Sie auf die Vollbild-Schaltfläche.

   Der Medien-Viewer wird erweitert, sodass er den gesamten Bildschirm Ihres Tablet-PCs ausfüllt, und die Wiedergabe des Videoclips startet.

**So laden Sie ein Asset erneut:**

1. Tippen Sie auf die Aktionen-Schaltfläche 
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

# 19 MediaCentral | UX für Android-Geräte

MediaCentral UX wurde speziell für Android-Geräte entwickelt und ermöglicht Ihnen den direkten sicheren Zugriff auf das iNEWS Nachrichtenredaktionssystem.

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten wichtige Informationen zur Benutzung des Geräts und der App.



## Verbindungsmöglichkeiten

Sie können die MediaCentral Mobilapp verwenden, um Ihre iNEWS Datenbank zu durchsuchen und Sendeablaufpläne bzw. Storys anzuzeigen.

Über die MediaCentral UX Mobilapp können Sie viele der Aktionen, die in MediaCentral UX Workflows unterstützt werden, durchführen:

- Navigieren im Nachrichtenverzeichnis
- Bearbeiten von Storys

Bei der MediaCentral Android-App stehen mehrere Verbindungsoptionen zur Verfügung, einschließlich WLAN oder Netzbetreiber-spezifische Mobilfunkdienste (etwa 4G).



*Dabei wählt die Anwendung automatisch die erste verfügbare Verbindung aus der Optionenliste, die nach Prioritäten geordnet ist.*

## Android-Geräte

Android-Geräte verfügen gewöhnlich über einige wenige (externe) Tasten, die nicht auf dem Touchscreen untergebracht sind. Das Navigieren durch Inhalte erfolgt über Gesten auf dem Touchscreen – etwa Tippen auf ein Symbol zum Öffnen einer Anwendung. Dabei sind einige der Gesten mit Standardfunktionen belegt, beispielsweise dem Anzeigen von Menüsymbolen, und andere dienen dem Ausführen App-spezifischer Funktionen.



*Beachten Sie, dass die Speicher- und Akkuleistung davon abhängen, wie viele Apps auf Ihrem Gerät ausgeführt werden. Sie können die Leistung verbessern, indem Sie nicht mehr benötigte Apps schließen.*

## Gesten für die Mobilapp

In Apps für Mobiltelefone mit Touchscreen werden gewisse Aufgaben über Fingergesten wie Streichen und Tippen gesteuert. Die Funktionen dieser Gesten sind von App zu App verschieden.

Bei der MediaCentral App gehören zu den Hauptarbeitsbereichen die Navigationsleiste, wo die verfügbaren iNEWS Server aufgeführt sind, der Verzeichnis-Bereich, mit dem Sie zu Fächern und Storys auf Ihrem iNEWS Server navigieren können, und die Registerkarten „Hauptteil“, „Produktions-Cues“ und „Sequenz“, die den Inhalt der ausgewählten Storys in der Story-Ansicht anzeigen.

Die folgende Tabelle beschreibt die Funktion von einzelnen Gesten, abhängig von Ihrer Position in der MediaCentral Mobilapp.

| Ort | Geste | Beschreibung |
|---|---|---|
| Navigationsleiste | Tippen Sie auf den Namen eines iNEWS Servers. | Öffnet den Verzeichnis-Bereich, mit dem Sie zu Fächern navigieren und Sendeablaufpläne bzw. Storys öffnen können. |
| Verzeichnis-Bereich | Tippen Sie auf Ihrem Android-Gerät auf die Zurück-Schaltfläche. | Navigiert zum letzten im Verzeichnis-Bereich ausgewählten Speicherort. |
| Hauptteil-Registerkarte | Streichen Sie nach links. | Zeigt die Produktions-Cues-Registerkarte an. |
| Produktions-Cues-Registerkarte | Streichen Sie nach links. | Zeigt die Sequenz-Registerkarte an. |
| Hauptteil-Registerkarte | Streichen Sie nach rechts. | Zeigt die Navigationsleiste an. Sie können nach links streichen, um die Navigationsleiste auszublenden. |
| Produktions-Cues-Registerkarte | Streichen Sie nach rechts. | Zeigt die Hauptteil-Registerkarte an. |

| Ort | Geste | Beschreibung |
|---|---|---|
| Sequenz-Registerkarte | Streichen Sie nach rechts. | Zeigt die Produktions-Cues-Registerkarte an. |
| Verzeichnis-Bereich | Tippen Sie auf die Nach-Oben-Schaltfläche oder streichen Sie nach rechts. | Zeigt die Navigationsleiste an, unabhängig von Ihrer Position in der Verzeichnisstruktur. |
| Hauptteil- oder Produktions-Cues-Registerkarte | Tippen Sie auf die Nach-Oben-Schaltfläche. | Zeigt die Navigationsleiste an. Sie können nach links streichen, um die Navigationsleiste auszublenden. |
| Navigationsleiste | Tippen Sie auf Ihrem Android-Gerät auf die Zurück-Schaltfläche. | Die MediaCentral Mobilapp wird geschlossen. |
| Script Editor | Streichen nach links | Blendet die Cue-Liste ein. |
| Script Editor | Tippen und Halten | Wählt das Wort aus, auf das Sie tippen, und ermöglicht das Auswählen von Text und Ändern von Textformaten. |

# Installieren von MediaCentral | UX auf Ihrem Android-Gerät

Beim folgenden Beispiel wird davon ausgegangen, dass die Lizenzierung, Einrichtung und Konfiguration von MediaCentral bereits durchgeführt wurden.

**So installieren Sie MediaCentral | UX auf einem Android-Gerät:**

1. Öffnen Sie den Android Play Store.
2. Navigieren Sie im Apps-Bereich zur MediaCentral UX App.
3. Tippen Sie auf „Installieren“.



Wenn MediaCentral UX auf Ihrem Android-Gerät installiert ist, erscheint auf dem Home-Bildschirm ein Anwendungssymbol. Sie können dieses, wie andere App-Symbole auch, an eine andere Stelle oder auf einen neuen Bildschirm verschieben.

# Starten von MediaCentral | UX auf einem Android-Gerät

Wenn Sie MediaCentral UX installieren, erscheint ein App-Symbol auf dem Home-Bildschirm Ihres Android-Gerät. Falls Sie bereits ein MediaCentral Konto eingerichtet haben, können Sie eine Verbindung mit dem MediaCentral Server herstellen, indem Sie auf Ihrem Gerät auf das MediaCentral UX Symbol tippen. Wenn Sie iNEWS durchsuchen möchten, können Sie sich mit Ihren MediaCentral Benutzerdaten anmelden.



*Die aktuelle Version der MediaCentral UX App für Android wurde für Mobiltelefone entwickelt. Die App funktioniert auf die gleiche Weise auf Android-Telefonen und -Tablets.*

MediaCentral UX unterstützt iNEWS Communitys. Über die iNEWS Community-Funktion können Kunden mit mehreren iNEWS Systemen Inhalte teilen und gemeinsam an Storys arbeiten.

Die MediaCentral Mobilapp fordert Sie zur Eingabe Ihrer Anmeldedaten auf, um Sie bei einem der iNEWS Systeme anmelden zu können. Dieses System wird als Ihr lokales System behandelt. Wenn Ihr lokales System in einer iNEWS Community konfiguriert ist, können Sie sich automatisch bei anderen Systemen in der Community anmelden. Diese Systeme werden als Ihre Remote-Systeme behandelt. In der Navigationsleiste von MediaCentral UX ist Ihr lokales iNEWS System zuerst aufgeführt, gefolgt von den Remote-Systemen. Tippen Sie auf den Systemnamen, um eine Verbindung mit einem Remote-System herzustellen.

Weitere Informationen zu iNEWS Communities finden Sie unter „Unterstützung für iNEWS Communitys“ auf Seite 38.

Wenn nach dem Anmelden die Verbindung zu MediaCentral verloren geht, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie die Verbindung mit dem Server wiederherstellen, sich von MediaCentral abmelden oder offline arbeiten möchten.

Wenn Ihre Verbindung mit MediaCentral wiederhergestellt wird, können Sie sich anmelden, indem Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche tippen und „Anmelden“ auswählen.

**So starten Sie MediaCentral UX:**



1. Starten Sie die Mobilapp über das MediaCentral UX Symbol.

   Der Anmeldebildschirm wird geöffnet.




2. Geben Sie den MediaCentral Servernamen ein.
3. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort für MediaCentral ein.
4. Tippen Sie auf die Anmelden-Schaltfläche.



*Wenn Ihre MediaCentral Anmeldedaten ungültig sind oder in Ihrem MediaCentral Konto fehlen, erhalten Sie die Meldung: „Authentifizierung fehlgeschlagen: Benutzername oder Kennwort ist falsch.“ Wenn Sie auf „OK“ tippen, wird der Anmeldebildschirm eingeblendet und Sie können Ihre gültigen Anmeldedaten eingeben.*

*Wenn Sie sich bei der MediaCentral Mobilapp zum ersten Mal anmelden und die falschen Anmeldedaten verwenden, wird möglicherweise keine Fehlermeldung angezeigt und in der Navigationsleiste sind keine iNEWS Server. Sie müssen sich von der App abmelden und anschließend mit den korrekten Anmeldedaten wieder anmelden.*

Nachdem Sie sich angemeldet haben, stellt die MediaCentral Mobilapp eine Verbindung mit dem ausgewählten iNEWS System her. Alle Server werden in der Navigationsleiste angezeigt.

**So zeigen Sie das Hilfesystem an:**

1. Tippen Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Hilfe“.

**So melden Sie sich ab:**

1. Tippen Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche.
2. Wählen Sie „Abmelden“.

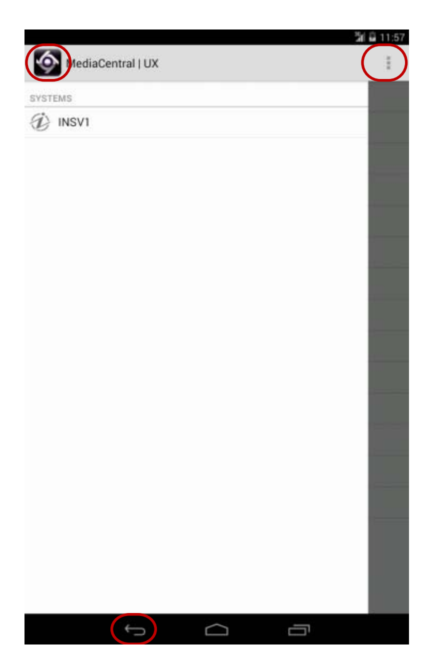
**So beenden Sie die App:**

- Tippen Sie auf Ihrem Android-Gerät auf die Startseite-Schaltfläche.

# Navigationsleiste und Verzeichnis-Bereich

Nachdem Sie sich auf einem Android-Gerät bei MediaCentral angemeldet haben, können Sie die Navigationsleiste anzeigen, die sich dann auf der linken Seite des Bildschirms befindet. Über die Navigationsleiste können Sie eine Verbindung zu verschiedenen, in MediaCentral integrierten Systemen herstellen, wie iNEWS Nachrichtenredaktionssysteme. Die Navigationsleiste enthält außerdem sämtliche iNEWS Server, die Teil einer iNEWS Community sind.

Die folgende Abbildung zeigt die Navigationsleiste.




Die Navigationsleiste mit der Nach-Oben-Schaltfläche, der „Action Overflow“-Schaltfläche und der Zurück-Schaltfläche in Android

Von der Navigationsleiste aus können Sie den Verzeichnis-Bereich öffnen, um durch die Verzeichnisstruktur zu navigieren und Assets zu öffnen. Wenn Sie Assets geöffnet haben, können Sie jederzeit die Navigationsleiste einblenden, indem Sie mit einem Finger auf dem Bildschirm nach rechts streichen oder auf die Nach-Oben-Schaltfläche tippen.

Sie können auf die „Action Overflow“-Schaltfläche tippen und die Fächer und „Erneut laden“ auswählen, um die Fächer und Storys, die in der iNEWS Datenbank angezeigt werden, zu aktualisieren. Auf diese Weise zeigen Sie Änderungen an Storys oder neue iNEWS Assets an.

# Schaltflächen der Softwareoberfläche

In der Benutzeroberfläche der MediaCentral Mobilapp stehen Ihnen Schaltflächen zur Verfügung, mit denen Sie auf die Funktionen der App zugreifen können. Die folgende Tabelle beschreibt diese Schaltflächen und ihre Funktionen.

| Schalt-fläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Mit der Nach-Oben-Schaltfläche können Benutzer zur Navigationsleiste zurückkehren, wenn sie die iNEWS Datenbank durchsuchen. Benutzer können damit auch die Navigationsleiste anzeigen, wenn ein Fach oder eine Story geöffnet ist. |
|  | Die „Story bearbeiten“-Schaltfläche ermöglicht die Bearbeitung einer geöffneten Story über die Bearbeiten-Symbolleiste und eine Bildschirmtastatur.<br> *Das Symbol der „Story bearbeiten“-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus violett und andernfalls grau.* |
|  | Die „Action Overflow“-Schaltfläche öffnet ein Menü mit Optionen:<br>• Erneut laden – aktualisiert die Anzeige, um alle Änderungen an Storys oder Fächern zu übernehmen (siehe „Starten von MediaCentral \| UX auf einem Android-Gerät“ auf Seite 487).<br>• Titel bearbeiten – ermöglicht dem Benutzer das Bearbeiten des Titels einer Story (Slug). Diese Option ist nur im Bearbeitungsmodus verfügbar.<br>• Neue Story – ermöglicht das Hinzufügen einer neuen Story zum aktiven Fach.<br>• Protokoll senden – der Benutzer kann eine Protokolldatei an den Avid Kundensupport senden, um die Fehlerbehebung zu unterstützen (siehe „Anpassen der MediaCentral \| UX Einstellungen“ auf Seite 491).<br>• Rechtliche Hinweise – zeigt die Urheberrechtshinweise für die Android-App von Avid an.<br>• Abmelden – beendet die aktuelle Session (siehe „Starten von MediaCentral \| UX auf einem Android-Gerät“ auf Seite 487).<br>• Einstellungen – öffnet das Preferences-Dialogfeld (siehe „Anpassen der MediaCentral \| UX Einstellungen“ auf Seite 491).<br>• Hilfe – öffnet das Online-Hilfe-System (siehe „Starten von MediaCentral \| UX auf einem Android-Gerät“ auf Seite 487). |

# Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen

Sie können einige Einstellungen in der MediaCentral Mobilapp ändern.

**So ändern Sie MediaCentral UX Einstellungen auf einem Android-Gerät:**

1. Starten Sie MediaCentral UX.
2. Tippen Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche und wählen Sie „Einstellungen“.
3. Wählen Sie die entsprechenden Einstellungsoptionen.

   Die folgende Tabelle beschreibt allgemeine Einstellungen.

| Allgemeine Einstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Version | Dieser Wert dient nur zur Information und zeigt die aktuell installierte Version der Mobilapp an. |
| Angemeldet bleiben | Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nach Ihrer ersten Anmeldung bei MediaCentral UX angemeldet bleiben möchten. |
| Loggen | Wenn diese Einstellung aktiviert ist, speichert MediaCentral UX Protokolle zu Vorgängen in Sessions, die Sie zur Fehlerbehebung nutzen können.<br>Wenn Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche tippen, erscheint die „Protokoll senden“-Option, über die Sie Protokolle direkt an Avid senden können.<br>Wenn die Option nicht ausgewählt ist (Standardeinstellung), ist Loggen deaktiviert. |
| Protokollebene | Diese Einstellung legt fest, wie viele Informationen im Protokoll gespeichert werden, wenn Loggen aktiviert ist. Die verfügbaren Optionen sind: „Ausführlich“, „Info“, „Warnung“ und „Fehler“. |
| Zeitüberschreitung bei Anforderung | Es stehen Intervalle von 10, 20 und 30 Sekunden sowie 1 Minute und 2 Minuten zur Auswahl. |

   Die folgende Tabelle beschreibt die Einstellungen für die Bearbeitung.

| Bearbeitungseinstellung | Beschreibung |
|---|---|
| Storys automatisch speichern | Ist diese Option aktiviert, speichert MediaCentral UX eine Story automatisch, wenn Sie von einer geänderten Story zu anderen Assets im System navigieren. Ist sie deaktiviert, werden Sie aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern. Die Standardeinstellung ist „Ein“. |

**So senden Sie Protokolldateien an Avid:**

1. Klicken Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche und wählen Sie „Protokoll senden“.

   Das MediaCentral Protokoll-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt Ihre E-Mail sowie Textoptionen an.

2. Tippen Sie auf das Symbol für die App, die Sie zum Senden des Protokolls verwenden möchten.

   Die App wird auf Ihrem Android-Gerät geöffnet.

3. Je nach App können Sie einen Hinweis oder einen Kommentar hinzufügen und das Protokoll anschließend an Avid senden.

# Zugriff auf die iNEWS Datenbank

Die iNEWS Datenbank ist das Kernstück Ihres iNEWS Systems. Die in der Redaktion erstellten Inhalte – Storys, Skripten und Sendeablaufpläne – werden in der Datenbank auf dem iNEWS Server gespeichert. Fächer enthalten Storys, und die Fächer selbst sind in Verzeichnissen (auch als Ordner bezeichnet) gespeichert.

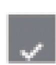
In der App als verfügbar angezeigte iNEWS Systeme erscheinen in der Navigationsleiste. Durch Eingabe des Servernamens wird der Verzeichnis-Bereich geöffnet, in dem Verzeichnisse und Fächer angezeigt werden. Fächer, die Sie für die automatische Aktualisierung bei Änderungen markiert haben, werden ohne Paginierung im Verzeichnis-Bereich angezeigt. (Automatisches Aktualisieren von iNEWS Storys wird in dieser Version der MediaCentral Mobilapp nicht unterstützt.) Sie können kontinuierlich durch alle Storys in diesen Fächern scrollen.



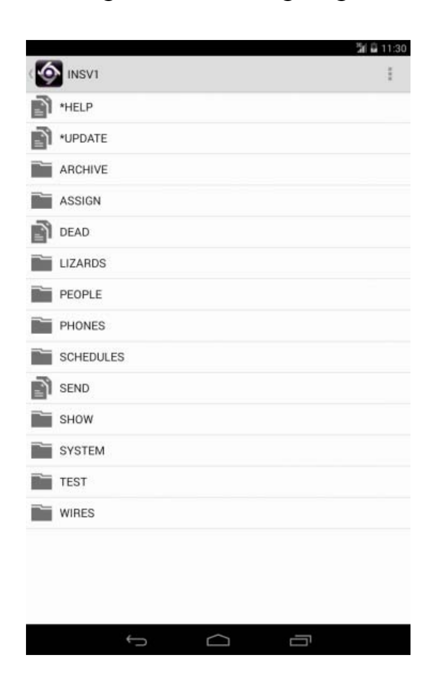
*Wenn das Fach mehr als 1000 Storys enthält, dauert es möglicherweise einige Zeit, bis die MediaCentral Mobilapp sie empfängt und anzeigt. Deshalb müssen Sie eventuell den Wert für die Zeitüberschreitung bei Anforderung in den MediaCentral Mobilapp-Einstellungen erhöhen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anpassen der MediaCentral | UX Einstellungen“ auf Seite 491.*

In der App werden verschiedene Symbole zur Unterscheidung von Verzeichnissen, Fächern und Storys benutzt.

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
| | Verzeichnisse enthalten Fächer oder Unterverzeichnisse. Anders als Fächer können Verzeichnisse nicht direkt Storys enthalten. Beispiel: Im Wires-Ordner sind Fächer mit eingehenden Feed-Storys enthalten. |
| | Über Fächer können Sie Storys in genauere Kategorien unterteilen. Ein Beispiel für ein Fach ist ein Sendeablaufplan. |

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
|  | Storys, beispielsweise Feed-Storys, enthalten Text wie Kontaktinformationen oder eine Beschreibung eines Nachrichtenereignisses. Aus einer beliebigen Story kann ein Skript für eine Sendung erstellt werden. Skripten enthalten neben dem Text weitere Daten, darunter Produktions-Cues, Maschinensteuerungsanweisungen, Sprecheranweisungen und assoziierte Videosequenzen. |
|  | Ausgesetzte Storys bleiben in ihrem Fach, ihre Zeit wurde jedoch aus dem Timing der Sendung entfernt, wodurch sie von der Maschinensteuerung und Netzwerk-Promptern übersprungen werden. |
|  | Break-Storys haben festgelegte Zeilen in ihren Fächern, die einen „Break“ (Unterbrechung) bilden, z. B. eine Werbeunterbrechung. |
|  | Für genehmigte Storys wurde das Senden bestätigt. Nur vom iNEWS Systemadministrator autorisierte Personen können eine Story genehmigen. |

Die folgende Abbildung zeigt einen iNEWS Verzeichnis-Bereich mit Fächern und Ordnern.






*Wenn im Verzeichnis-Bereich ein iNEWS Systemverzeichnis angezeigt wird, tippen Sie auf die Nach-Oben-Schaltfläche, um die Navigationsleiste anzuzeigen. Tippen Sie auf die Zurück-Schaltfläche, um zum Verzeichnis zurückzukehren.*

Sie können über die MediaCentral Mobilapp Verzeichnisse, Fächer und Storys öffnen. Verzeichnisse und Fächer werden im Verzeichnis-Bereich geöffnet. Wenn Sie auf eine Story tippen, wird sie in der Story-Anzeige auf der Hauptteil-Registerkarte geöffnet.

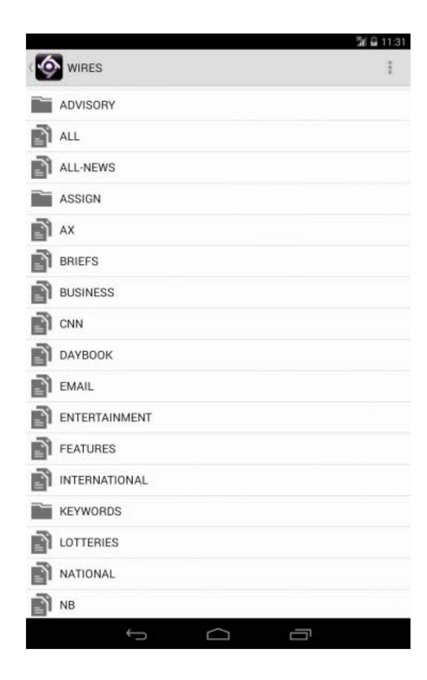


*In dieser Version der MediaCentral Mobilapp können Sie keine iNEWS Story öffnen, die gesperrt wurde.*

**So öffnen Sie ein Verzeichnis:**

1. Navigieren Sie zu einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen.

   In der folgenden Abbildung sehen Sie das geöffnete Wires-Verzeichnis mit zahlreichen Fächern, die eingehende Feed-Storys enthalten.




**So verlassen Sie ein Verzeichnis oder ein Fach:**

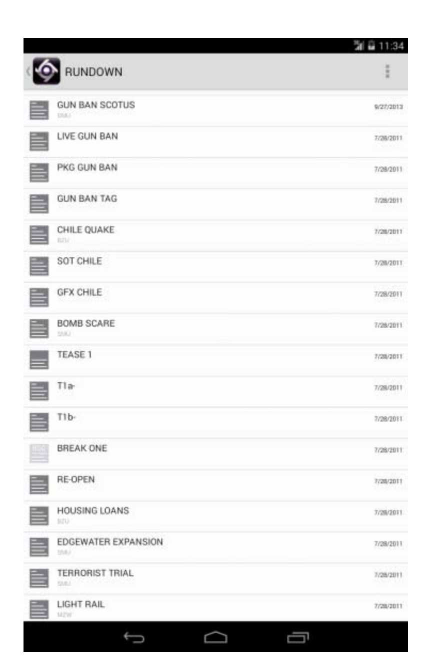


- Tippen Sie auf Ihrem Android-Gerät auf die Zurück-Schaltfläche.

**So öffnen Sie ein Fach:**

1. Navigieren Sie zu einem Fach in einem Verzeichnis.
2. Tippen Sie zum Öffnen auf das Fach.

In der folgenden Abbildung ist ein Sendeablaufplan-Fach dargestellt.




**So öffnen Sie eine vorhandene Story:**

1. Navigieren Sie zu einer Story in einem Fach.

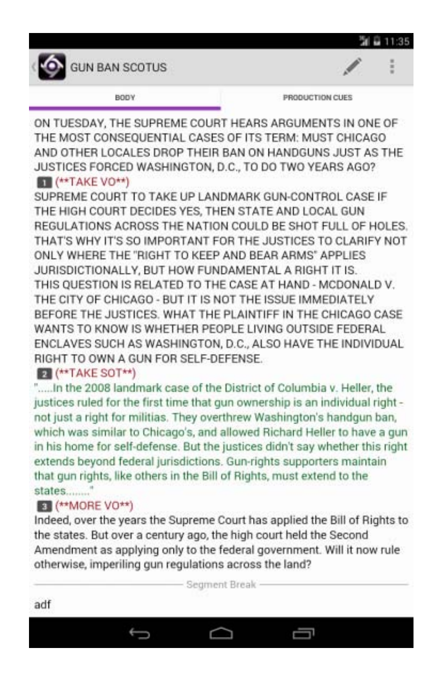


*Durch ein Story-Symbol mit einem Häkchen wird angezeigt, dass die Story genehmigt wurde. Sie können Storys auf einer iNEWS Workstation genehmigen.*

2. Tippen Sie zum Öffnen auf die Story.

   Die Story wird in der Story-Anzeige auf der Hauptteil-Registerkarte geöffnet.

In der folgenden Abbildung wird die Hauptteil-Registerkarte mit einer Story dargestellt. Diese enthält durch Nummern gekennzeichnete Produktions-Cue-Marken.




Sprecheranweisungen erscheinen als roter Text innerhalb des Story-Texts.

3. Während Sie eine Story anzeigen, haben Sie folgende Möglichkeiten, um die Produktions-Cues-Registerkarte anzuzeigen.
   - Tippen Sie auf die Produktions-Cues-Registerkarte.
   - Streichen Sie nach links.




Die nummerierten Produktions-Cue-Marken in der Story entsprechen den Produktions-Cues und Maschinensteuerungsanweisungen, die auf der Produktions-Cues-Registerkarte angezeigt werden. Durch schwarzen Text werden Produktions-Cues gekennzeichnet. Blauer Text kennzeichnet Maschinensteuerungsanweisungen (sofern vorhanden).

*Aufgrund der begrenzten Bildschirmgröße auf Android-Geräten wird in der Mobilapp die Story nicht gemeinsam mit dem Verzeichnis-Bereich angezeigt. Um den Verzeichnis-Bereich anzuzeigen, können Sie jederzeit von der Hauptteil- oder der Produktions-Cues-Registerkarte nach rechts streichen oder die Nach-Oben-Schaltfläche benutzen* *(siehe „Navigationsleiste und Verzeichnis-Bereich“ auf Seite 489)**.*

**So laden Sie eine Story neu:**



1. Tippen Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche.
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

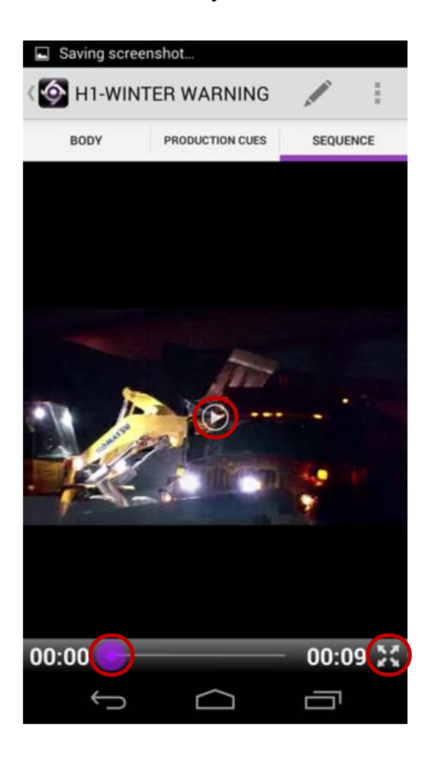
# Anzeigen eines mit einem Skript assoziierten Videos

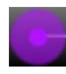
Wenn in der MediaCentral UX Webapp Sequenzen mit Storys assoziiert wurden, können Sie im Medien-Viewer in der MediaCentral Android-App eine Vorschau der Storys anzeigen.



*Wenn Ihr MediaCentral System nur als iNEWS Konfiguration lizenziert ist, können Sie Sequenzen und andere Medienassets nicht wiedergeben und keine Vorschau für sie anzeigen.*

Beim Öffnen einer Story, mit der ein Video mit Skript assoziiert ist, benutzen Sie die Registerkarte „Sequenz“, um den Viewer zur Vorschau der Sequenz zu öffnen. Die Registerkarte „Sequenz“ wird nur bei Storys mit assoziierter Sequenz angezeigt.




| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Mit der Wiedergabe-Schaltfläche wird die Sequenz abgespielt, sodass Sie das mit der Story assoziierte Video ansehen können. Diese Schaltfläche ändert sich während der Wiedergabe der Sequenz zu einer Pause-Schaltfläche. |
|  | Die Wiedergabelinie erlaubt Ihnen das Navigieren an eine neue Position auf der Wiedergabe-Timeline des Viewers. |

| Schaltfläche | Beschreibung |
|---|---|
|  | Mittels Maximieren-Schaltfläche wird der Viewer in den Vollbildmodus versetzt. |

Sie können Videosequenzen anzeigen, die wie folgt erstellt wurden:

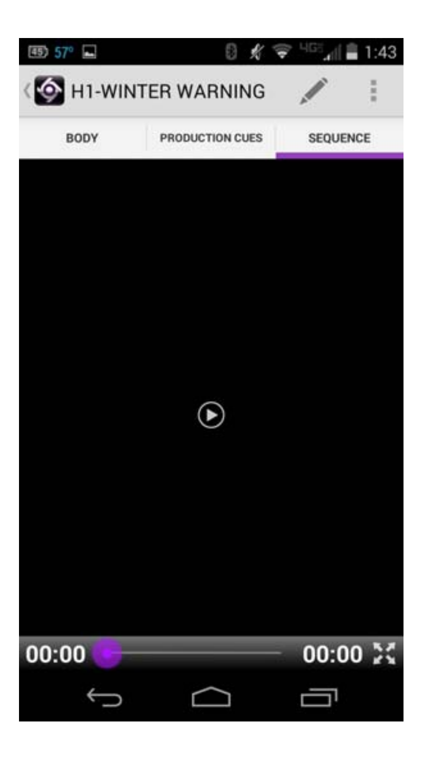
- Die Sequenz wurde von einer Sequenz in MediaCentral UX erstellt und geändert.
- Die Sequenz wurde von einer Sequenz in MediaCentral UX erstellt und in NewsCutter oder Media Composer geändert. In diesem Fall werden im Medien-Viewer eventuell einige Effekte nicht angezeigt.
- Die Sequenz wurde von einer Sequenz in Instinct erstellt und in MediaCentral UX geändert.



*Direkt in NewsCutter oder Media Composer erstellte Sequenzen können nicht angezeigt werden. Auch in Interplay Assist oder Interplay Access erstellte Einstellungslisten können nicht wiedergegeben werden.*

**So zeigen Sie eine mit einem Skript assoziierte Videosequenz an:**

1. Tippen Sie auf die Registerkarte „Sequenz“, um den Viewer zu öffnen.



2. Tippen Sie auf die Wiedergabe-Schaltfläche.

   Die Sequenz wird im Viewer wiedergegeben. Sie können das Android-Gerät drehen, um das Video im Quer- oder Hochformat-Modus anzusehen. Die Steuerelemente des Viewers werden nach drei Sekunden ausgeblendet. Sie werden wieder eingeblendet, wenn Sie auf das Display tippen oder die Wiedergabe anhalten.

3. (Optional) Wenn Sie den Viewer ausklappen, wird das Video im Querformat-Modus wiedergegeben. Sie können auf die Minimieren-Schaltfläche des Viewers oder die Zurück-Schaltfläche auf dem Gerät tippen, um die Originalgröße und Ausrichtung auf der Registerkarte „Sequenz“ wiederherzustellen.

**So generieren Sie ein neues Sequenz-Videoproxy für die Wiedergabe:**



1. Tippen Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche.
2. Tippen Sie auf „Erneut laden“.

# Arbeiten mit Storys

Über die Mobilapp können Sie neue Storys erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können auch den Titel einer Story ändern.

Wenn Sie eine Story bearbeiten, schützt sie das System mit einer Bearbeitungssperre, sodass sie von anderen Benutzern nicht geändert werden kann, während Sie an ihr arbeiten. Die Bearbeitungssperre gilt nur für den Story-Hauptteil, wenn Sie den Hauptteil bearbeiten bzw. nur für den Story-Titel (Slug), wenn Sie diesen bearbeiten. Wenn Sie eine neue Story beginnen, gilt die Bearbeitungssperre für den Story-Hauptteil und den Titel. Die Bearbeitungssperre wird freigegeben, wenn Sie die Story speichern oder schließen oder Ihre Änderungen verwerfen.

*Die MediaCentral UX Mobilapp kann zudem mit einer Bluetooth-Tastatur verwendet werden.*

Mithilfe der Bearbeiten-Symbolleiste können Sie Text, Produktions-Cues und Segmentumbrüche innerhalb der Story ausschneiden, kopieren und einfügen, wenn Sie sich im Bearbeitungsmodus befinden.

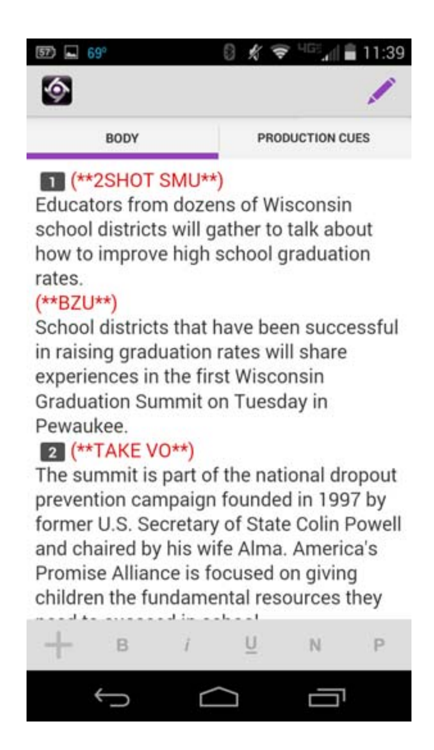
**So bearbeiten Sie eine vorhandene Story:**

1. Navigieren Sie im Fach zu einer vorhandenen Story und öffnen Sie sie.



2. Tippen Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche.

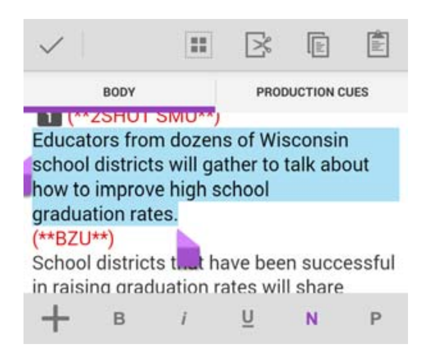
   Die Story wird im Bearbeitungsmodus geöffnet. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten.




3. Tippen Sie in die Story und beginnen Sie mit dem Bearbeiten des Texts.
4. Wenn Sie Text ausschneiden, kopieren oder einfügen möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

   a. Tippen Sie an der Stelle auf die Story, an der Sie den Text bearbeiten möchten, und lassen Sie den Finger darauf.

Die Auswahlpfeile und die Bearbeiten-Symbolleiste werden angezeigt.




Bearbeitungsmodus mit der Bearbeiten-Symbolleiste und ihren Schaltflächen „Alles auswählen“, „Ausschneiden“, „Kopieren“ und „Einfügen“.

b. Tippen Sie auf die Auswahlpfeile, halten Sie sie gedrückt und ziehen Sie sie zu dem Text, den Sie bearbeiten möchten (dieser wird markiert), oder zu der Textstelle, die Sie ändern möchten. Sie können beliebigen Text in der Story ausschneiden, kopieren und einfügen, einschließlich Produktions-Cues und Segmentumbrüchen.

c. Tippen Sie in der Bearbeiten-Symbolleiste auf die entsprechende Schaltfläche.

5. Wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, tippen Sie auf die „Story bearbeiten“-Schaltfläche, um die Story zu speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 504.

**So fügen Sie eine neue Story hinzu:**

1. Tippen Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche.



*Die „Action Overflow“-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus nicht verfügbar.*

2. Tippen Sie auf „Neue Story“.

   Im aktuellen Fach wird eine leere Story hinzugefügt, deren Bearbeitungsmodus bereits aktiviert ist. Eine Bearbeitungssperre verhindert, dass andere Ihre Story ändern, während Sie sie bearbeiten. Der Cursor wird im leeren Titel-Feld platziert.

   Wenn Sie sich (im Script Editor) im Bearbeitungsmodus befinden, wird die Bildschirmtastatur angezeigt.

3. Geben Sie den Titel Ihrer Story ein.
4. (Optional) Geben Sie Produktions-Cues oder Maschinensteuerungsanweisungen ein.
5. Speichern Sie die Story. Weitere Informationen finden Sie unter „Methoden zum Speichern von Storys“ auf Seite 504.

**So bearbeiten Sie den Titel (Slug) einer Story.**

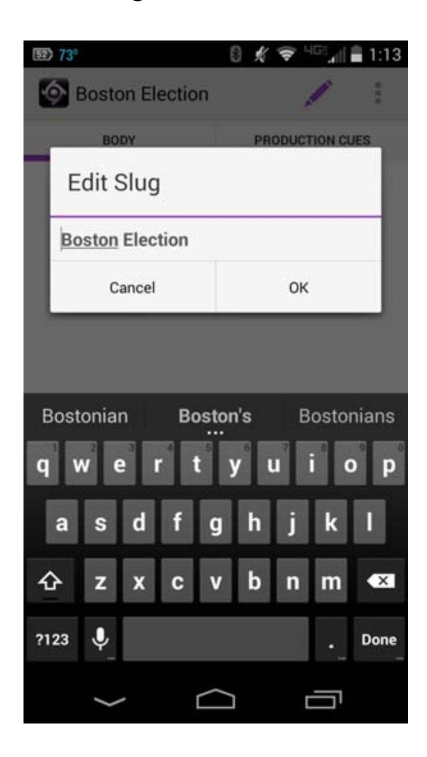
1. Navigieren Sie im Fach zu einer vorhandenen Story und öffnen Sie sie.
2. Tippen Sie auf die „Action Overflow“-Schaltfläche.



*Die „Action Overflow“-Schaltfläche ist im Bearbeitungsmodus nicht verfügbar.*

3. Tippen Sie auf „Titel bearbeiten“.

   Das Dialogfeld „Titel bearbeiten“ wird geöffnet und es wird eine virtuelle Tastatur angezeigt.



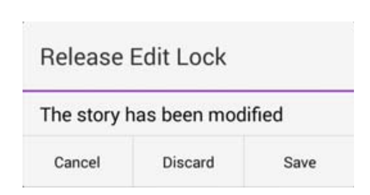

4. Bearbeiten Sie den Titel der Story und tippen Sie auf OK.



*Alternativ können Sie den Storytitel im Bearbeitungsmodus bearbeiten.*

## Methoden zum Speichern von Storys

Neu erstellte oder geänderte Storys speichern Sie nach dem Bearbeiten der Story im Bearbeitungsmodus, indem Sie auf die Zurück- oder Nach-Oben-Schaltfläche tippen. Alternativ können Sie Ihre Story speichern, indem Sie zu einer anderen App wechseln oder die MediaCentral Mobilapp in den Hintergrund schicken, indem Sie die Home-Taste drücken. Eine Meldung wird eingeblendet, die Sie zum Bestätigen der Änderungen auffordert. Sie können die Story speichern oder den Bearbeitungsmodus verlassen, ohne Ihre Änderungen zu speichern.




Wenn Sie in den MediaCentral UX Einstellungen „Storys automatisch speichern" aktiviert haben, können Sie neue erstellte oder vorhandene Storys auf mehrere Arten speichern:

- Die Anwendung speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie auf die „Story bearbeiten"- oder Zurück-Schaltfläche tippen.
- Geänderte Storys werden automatisch gespeichert, wenn Sie zu einer anderen App wechseln oder die MediaCentral Mobilapp in den Hintergrund schicken, indem Sie die Home-Taste drücken.
- Die App speichert eine geänderte Story automatisch, wenn Sie sich von der App abmelden.

## Formatieren eines Skripts

Wenn Sie eine Story schreiben, wird Text im Standardtextstil dargestellt. Sie können die Textdarstellung jedoch ändern, beispielsweise Text standardmäßig fett formatieren. Beim Formatieren einer Story als Skript für eine Nachrichtensendung möchten Sie möglicherweise bestimmte Textabschnitte durch spezielle Textstile darstellen – beispielsweise Sprecheranweisungen oder optional zuschaltbare Untertitel.

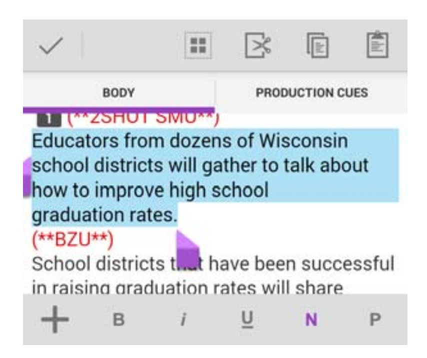
Sprecheranweisungen sind kurze Anleitungen speziell für Nachrichtensprecher. Der Sprechertext ist rot und erscheint auf dem Teleprompter in invertierter Darstellung. Dieser Text wird bei der Berechnung der Lesezeit durch das System nicht eingerechnet.

Optional zuschaltbare Untertitel werden häufig für die Darstellung von Soundbites in Textform benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel wird im Skript grün dargestellt und wird an einen Encoder für solche Untertitel gesendet, falls Ihr Sender für die Ausstrahlung von Skripten für hörbeeinträchtigte Menschen ein derartiges Gerät benutzt. Text für optional zuschaltbare Untertitel erscheint nicht auf dem Teleprompter und hat keine Auswirkung auf die durch das System berechnete Lesezeit.



*An den Teleprompter und den Encoder für optional zuschaltbare Untertitel wird der normale Standardtextstil gesendet.*

In der Mobilapp gibt es eine Symbolleiste mit Schaltflächen, mit deren Hilfe Sie das Textformat in Fettdruck, Kursiv oder Unterstreichung ändern oder Text speziell für Sendeskripte formatieren.



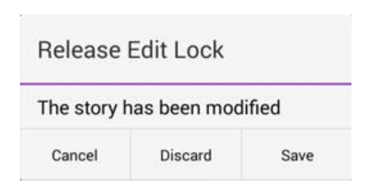

**Zum Formatieren von Text wählen Sie ihn durch Tippen und Halten aus und gehen Sie wie folgt vor:**

- Wählen Sie die B-Schaltfläche, um ihn fett zu formatieren.
- Wählen Sie die I-Schaltfläche, um ihn kursiv zu formatieren.
- Wählen Sie die U-Schaltfläche, um ihn zu unterstreichen.
- Wählen Sie die N-Schaltfläche, um ihn als normalen Text zu formatieren.
- Wählen Sie die P-Schaltfläche, um Text für Sprecheranweisungen festzulegen.
- Wählen Sie CC, um Text für optional zuschaltbare Untertitel festzulegen.



*Sie können das Format auch auswählen, bevor Sie mit der Texteingabe beginnen. Der eingegebene Text wird dann im ausgewählten Format angezeigt. Um das Format für den Text, den Sie eingeben, zu ändern, können Sie jederzeit ein anderes Format auswählen.*

Wenn Sie an eine andere Stelle in der App navigieren, werden die Änderungen automatisch gespeichert. Möchten Sie sich abmelden oder die App schließen, werden Sie in einer Meldung aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.



## Hinzufügen von Produktions-Cues

Wenn Sie eine Story als Skript für eine Nachrichtensendung formatieren, können Sie Produktions-Cues mit wichtigen Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte wie beispielsweise Schriftgeneratoren hinzufügen.

Produktions-Cues werden Skripten im Story-Ausschnitt hinzugefügt und im Cue-Liste-Ausschnitt des Script Editor bearbeitet. Jeder Produktions-Cue, den Sie einem Skript hinzufügen, ist mit einer Nummer versehen. Diese Nummer erscheint im Skript als Produktions-Cue-Marke an der Stelle, die der Einfügestelle des Textfelds des Produktions-Cues in der Cue-Liste entspricht.

**So fügen Sie einen Produktions-Cue in ein Skript ein:**

1. Platzieren Sie Ihren Cursor an der Stelle der Story, an der Sie die Produktions-Cue-Marke einfügen möchten.

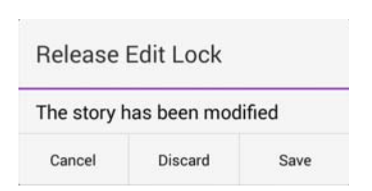


2. Tippen und halten Sie und wählen Sie die Plus-Schaltfläche.

   Die MediaCentral Mobilapp fügt der Story an der Cursorposition eine nummerierte Produktions-Cue-Marke hinzu. Die Marke entspricht dem Produktions-Cue mit derselben Nummer in der Cue-Liste.

3. Streichen Sie nach links, um die Cue-Liste anzuzeigen und den Produktions-Cue zu bearbeiten.
4. Geben Sie die Information für den Produktions-Cue ein, zum Beispiel „Take VO“, „On Camera“, „Take SOT“ oder „Take Live“.

   Wenn Sie an eine andere Stelle in der App navigieren, wird die Information in dem neu eingefügten Produktions-Cue automatisch gespeichert. Möchten Sie sich abmelden oder die App schließen, werden Sie in einer Meldung aufgefordert, Ihre Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.



## Hinzufügen von Maschinensteuerungsanweisungen

Wenn in Ihrem Sender ein Sendesteuerungssystem integriert ist, zum Beispiel iNEWS Command, können Produktions-Cues Maschinensteuerungsanweisungen enthalten.

Solche Anweisungen müssen in einem speziellen Format geschrieben sein – beginnend mit einem Befehl für den Gerätetyp der Anweisung, etwa CG für einen Schriftgenerator (engl. character generator). Nach dem Befehl wird im Format ein bestimmtes Element oder eine Vorlage festgelegt, zum Beispiel „2line“ für eine Vorlage, die zwei Zeilen für Fulfillment-Daten enthält. Falls weitere Kommentare oder Informationen erforderlich sind, werden diese in den folgenden Zeilen des Produktions-Cue-Textfelds angegeben.

Das folgende Beispiel erläutert den Vorgang für eine Maschinensteuerungsanweisung für eine Schriftgenerator-Grafik mit zwei Zeilen. Über die erste Zeile wird die korrekte Vorlage abgerufen. In den folgenden Textzeilen werden die Fulfillment-Daten, die in der Grafik erscheinen, angegeben.

**So fügen Sie eine Maschinensteuerungsanweisung für ein CG-Ereignis hinzu:**

1. Fügen Sie einen Produktions-Cue in das Skript ein oder öffnen Sie einen vorhandenen.
2. Streichen Sie nach links, um die Cue-Liste mit Ihrem Produktions-Cue anzuzeigen.
3. Wählen Sie „MC“ und geben Sie den Maschinensteuerungsbefehl ein, beispielsweise **`CG 2line,`** und bestätigen Sie die Eingabe.

   Dabei wird automatisch ein Sternchen (*) hinzugefügt und der Text wird blau formatiert.
4. Geben Sie die erste Textzeile ein, die in der zweizeiligen CG-Grafik erscheinen soll, beispielsweise **`Max Mustermann`**, und bestätigen Sie die Eingabe.
5. Geben Sie die zweite Textzeile für die zweizeilige CG-Grafik ein, beispielsweise **`Musterstadt`**.

   Ihre CG-Maschinensteuerungsanweisung wird in blauer Schrift dargestellt.

## Arbeiten mit Links in Storys

Eine Story kann mehr als nur einfachen Text enthalten, beispielsweise eine URL zu einer Webseite. Werden Weblinks in Storys aufgenommen, so werden sie zu dynamischen Links. Sie können sie im Browser Ihres Geräts öffnen.



*Mit der MediaCentral Mobilapp können Sie keinen Link zu einer Webseite hinzufügen.*

**So öffnen Sie aus einer Story einen Weblink:**

- Tippen Sie auf den Link in der Story.

  Der Webbrowser Ihres Geräts wird geöffnet und die Webseite wird geladen.

# A Benutzereinstellungen

Über das Benutzereinstellungen-Dialogfeld können Sie auf die Einstellungen für Benutzer zugreifen und sie ändern. Sie erreichen das Benutzereinstellungen-Dialogfeld über „Home > Benutzereinstellungen“. Klicken Sie auf „Anwenden“, nachdem Sie eine Benutzereinstellung geändert haben.

In der folgenden Tabelle sind die Benutzereinstellungen beschrieben.

| Einstellungsgruppe | Einstellung | Beschreibung |
|---|---|---|
| Allgemein | Sprache | Legt die Sprache, in der die Softwareoberfläche der Webanwendung angezeigt wird, fest. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus dem Dropdown-Menü. |
| | Zeitzone | Steuert die Anzeige von Datum und Zeit. Diese Einstellung wird von Komponenten in MediaCentral UX verwendet, um Datumswerte und andere formatierte Daten entsprechend Ihrer Auswahl anzuzeigen. Wählen Sie die gewünschte Zeitzone aus dem Dropdown-Menü.<br>*Die Standardzeitzone wird vom MediaCentral UX Administrator in den Systemeinstellungen festgelegt.* |
| | Datumsformat | Arbeitet mit der Zeitzoneneinstellung zusammen, um Datum und Zeit entsprechend Ihrer Auswahl anzuzeigen. Wählen Sie das gewünschte Format aus dem Dropdown-Menü.<br>*Die Standarddatumsformat wird vom MediaCentral UX Administrator in den Systemeinstellungen festgelegt.* |
| | Kennwort | Hier wird das MediaCentral UX Kennwort geändert. Die neuen Anmeldedaten sind gültig, sobald Sie sich ab- und wieder angemeldet haben. |

| Einstellungsgruppe | Einstellung | Beschreibung |
|---|---|---|
| iNEWS | iNEWS Anmeldedaten | Legt den Benutzernamen und das Kennwort für den Zugriff auf den Avid iNEWS Server fest. Der Benutzername und das Kennwort müssen mit den Anmeldedaten für ein iNEWS Konto übereinstimmen.<br><br>Sie haben die Option, Ihre MediaCentral UX Anmeldedaten als Anmeldedaten für den iNEWS Server festzulegen. |
| | Sequenz: Sequenz automatisch laden | Legt fest, ob eine Skriptsequenz automatisch im Sequenz- und Medien-Bereich-geöffnet wird, wenn die assoziierte iNEWS Story geöffnet ist. |
| Interplay \| Production | Anmeldedaten für Interplay Production | Legt den Benutzernamen und das Kennwort für den Zugriff auf den Interplay Production Server fest. Der Benutzername und das Kennwort müssen mit den Anmeldedaten für ein Interplay Production Konto übereinstimmen.<br><br>Sie haben die Option, Ihre MediaCentral UX Anmeldedaten als Anmeldedaten für den Interplay Production Server festzulegen. |
| | Filtern der Suchergebnisse: Jedes gefundene Asset nur einmal anzeigen | Legt fest, dass nur eine Darstellung (Link) eines Assets in den Interplay Production Suchergebnissen angezeigt wird. Wählen Sie diese Option, um Suchvorgänge zu verkürzen. |
| | Suchkriterien: Zeitbereich | Legt den Zeitbereich des Erstellungs- oder Änderungsdatum eines Assets für eine Suche in der Interplay Production Datenbank fest. Dabei ist die Standardeinstellung „Letzte 14 Tage“. Ein kürzerer Zeitbereich bedeutet schnellere Suchvorgänge.<br><br>Sofern Sie nicht das Kriterium „Änderungsdatum“ festlegen, wird die Standardeinstellung verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Suchvorgang“ auf Seite 283. |
| | Referenz-Assets | Legt fest, ob Referenz-Assets auf der Assets-Registerkarte angezeigt werden. Referenz-Assets sind Assets, auf die durch ein anderes Asset im gleichen Interplay Production Ordner verwiesen wird, beispielsweise in einer Sequenz enthaltene Clips. Standardmäßig sind Referenz-Assets ausgeblendet. |

| Einstellungsgruppe | Einstellung | Beschreibung |
|---|---|---|
| Media \| Distribute | Benutzerprofilname | Listet die Media Distribute-Profile für die Veröffentlichungstypen auf – beispielsweise Twitter oder Facebook. Mit Hilfe dieser Einstellungsgruppe können Sie persönliche Konten für die Media Distribute-Veröffentlichung erstellen. |
| Teilen und Nachrichten | E-Mail-Weiterleitung | Dient der (De)Aktivierung der E-Mail-Weiterleitung. Wenn Sie den Nachrichten-Bereich zum Senden von Nachrichten verwenden, können Sie über die E-Mail-Weiterleitung Nachrichten an der festgelegten E-Mail-Adresse empfangen, wenn Sie nicht bei MediaCentral UX angemeldet sind. |
| MOS | MOS: MOS aktiviert | Aktiviert die Verwendung von MOS-Plug-Ins, etwa dem Avid Deko Select-Plug-In.<br>Weitere Informationen zu Plug-Ins finden Sie unter „Verwenden von Plug-Ins und MOS-Integration“ auf Seite 37 und in der Dokumentation Ihrer Plug-Ins. |
| Sequenz | Effekte: Überblendungsdauer | Legt die Standarddauer für Videoüberblendungen, die als Übergange zwischen Segmenten einer Sequenz verwendet werden, fest. Standardmäßig ist dieser Wert auf 20 Bilder gesetzt. Sie können Sie diesen Standardwert beim Anwenden einer Überblendung auf eine Sequenz ändern. |

# B Tastenkombinationen

Die folgenden Hauptabschnitte enthalten Informationen zu Tastenkombinationen:





*Diese Tastenkombinationen gelten sowohl für Windows- als auch für Mac-Systeme, sofern nicht anders angegeben. Mac verwendet normalerweise die Befehlstaste, wo Windows die Strg-Taste verwendet. Sie können jedoch trotzdem die Strg-Tastenkombination nutzen. Beispielsweise speichern Sie auf dem Mac eine Story, indem Sie entweder ctrl + S oder Befehl + S drücken.*



*Safari auf Mac hat aktuell ein bekanntes Problem mit Tastenkombinationen, die die Befehlstaste (Befehl) enthalten. Dabei schlagen in manchen Fällen komplexe Kombinationen mit mehr als einer zusätzlichen Taste (etwa Befehl + J + K) fehl, wenn eine der zusätzlichen Tasten zu lange gedrückt wird. Dies kann jedoch vermieden werden, indem alle Tasten ungefähr gleich lang gedrückt und zugleich losgelassen werden.*

### Verwenden der Tab-Taste in einem Browser-Fenster

Standardmäßig funktioniert die Tab-Taste in Chrome und Safari unterschiedlich:

- In beiden Browsern können Sie die Tab-Taste verwenden, um von einem Textfeld zum nächsten zu gelangen.
- In Chrome gelangen Sie über die Tab-Taste außerdem von einem Bildschirmelement zum nächsten, etwa von einem Textfeld zu einer Schaltfläche. Zum Erreichen desselben Verhaltens in Safari haben Sie folgende Möglichkeiten:
  - Verwenden Sie Wahltaste + Tab.
  - Wählen Sie „Einstellungen > Erweitert“ und aktivieren Sie die Option „Über Tabulator jedes Objekt auf einer Webseite hervorheben“.

Das für Chrome beschriebene Verhalten gilt auch für Chrome Frame in Internet Explorer.

# Tastenkombinationen für den Fach-/Story-Bereich

Die für den Fach-/Story-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt. Einige Tastenkombinationen funktionieren nur, wenn sich der Cursor in einem bestimmten Abschnitt eines Bereichs befindet. In der Fokus-Spalte der Tabelle ist der jeweilige Bereich angegeben. Weitere Informationen zum Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Der Fach-/Story-Bereich“ auf Seite 83.

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + S | Story speichern | Fach-/Story-Bereich |
| Strg + E | Bearbeitungssperre einer Story ein- bzw. ausschalten | Fach-/Story-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach links | Zeichen für Zeichen nach links markieren | Story |
| Umschalt + Pfeil nach rechts | Zeichen für Zeichen nach rechts markieren | Story |
| Umschalt + Pfeil nach oben | Zeile für Zeile nach oben markieren | Story |
| Umschalt + Pfeil nach unten | Zeile für Zeile nach unten markieren | Story |
| Strg + ] | Segment teilen | Story |
| Strg + X | Auswahl ausschneiden | Story |
| Strg + C | Auswahl kopieren | Fach-/Story-Bereich |
| Strg + V | Auswahl einfügen | Story |
| Strg + Z | Letzte Änderung rückgängig machen | Fach-/Story-Bereich |
| Strg + Y | Letzte Änderung wiederherstellen | Fach-/Story-Bereich |
| Strg + B | Textauswahl fett formatieren | Story |
| Strg + I | Textauswahl kursiv formatieren | Story |
| Strg + U | Textauswahl unterstrichen formatieren | Story |
| Strg + Alt + P | Sprecher-Modus einschalten oder ausgewählten Text als Sprechertext festlegen | Story |
| Alt + Einfg | Produktions-Cue einfügen | Story |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + Alt + M | Ausgewählten Text als Maschinensteuerungsanweisung festlegen | Cue-Liste |
| Strg + Alt + C | „Text für Untertitel“-Modus einschalten oder ausgewählten Text als Text für Untertitel festlegen | Story |
| Strg + Alt + N | Normaltext-Modus einschalten oder ausgewählten Text in normaler Schriftart formatieren | Story |
| Tab | Zum nächsten Formularfeld | Story-Formular |
| Umschalt + Tab | Zum vorherigen Formularfeld | Story-Formular |

# Tastenkombinationen für den Assets-Bereich

Die für den Assets-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt. Weitere Informationen zum Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Arbeiten mit Assets“ auf Seite 41.

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Pfeil nach oben | Auswahlmarkierung nach oben verschieben und ein Element auswählen | Assets-Bereich |
| Pfeil nach unten | Auswahlmarkierung nach unten verschieben und ein Element auswählen | Assets-Bereich |
| Pfeil nach rechts | Ordner ausklappen | Assets-Bereich |
| Pfeil nach links | Ordner einklappen | Assets-Bereich |
| F2 (Windows)<br>Return (Mac) | Asset oder Ordner umbenennen | Assets-Bereich |



*In MediaCentral UX 1.2 und niedriger wurde durch Drücken der Return-Taste auf einem Mac ein ausgewähltes Asset in den Medien-Bereich geladen. In MediaCentral UX 1.3 und höher dient die Return-Taste dem Umbenennen eines Elements.*



*In MediaCentral UX 1.3 und höher gibt es aktuell keine Tastenkombination zum Laden eines ausgewählten Assets in den Medien-Bereich (Windows oder Mac). Doppelklicken Sie ein Asset, um es im Medien-Bereich zu laden.*

# Tastenkombinationen für den Medien-Bereich

## Tastenkombinationen mit Fokus im Medien-Bereich

In der folgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen aufgelistet, die Sie mit Bearbeitungsfokus im Medien-Bereich verwenden können:

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Leertaste | Wiedergabe bzw. Pause | Medien-Bereich |
| Pos 1<br>fn + Pfeil nach links (MacBook) | Zum Beginn eines Clips oder einer Sequenz | Medien-Bereich |
| Ende<br>fn + Pfeil nach rechts (MacBook) | Zum Ende eines Clips oder einer Sequenz | Medien-Bereich |
| I<br>E | Startmarke einfügen | Medien-Bereich |
| O<br>R | Endmarke einfügen | Medien-Bereich |
| Pfeil nach links | 1 Bild zurück | Medien-Bereich |
| Pfeil nach rechts | 1 Bild vor | Medien-Bereich |
| Pfeil nach unten | Abschnitt der Timeline um 50 % vergrößern | Medien-Bereich |
| Pfeil nach oben | Abschnitt der Timeline um 50 % verkleinern | Medien-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach oben | Zoomen, um die gesamte Sequenz anzuzeigen | Medien-Bereich |
| J, K, L | Siehe „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 204. | Medien-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach links | Zur vorherigen Marke | Medien-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach rechts | Zur nächsten Marke | Medien-Bereich |
| Alt + Pfeil nach links | 10 Sekunden zurück | Medien-Bereich |
| Alt + Pfeil nach rechts | 10 Sekunden vor | Medien-Bereich |
| Alt + E<br>Alt + I<br>Q | Zur Startmarke | Medien-Bereich |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Alt + R<br>Alt + O<br>W | Zur Endmarke | Medien-Bereich |
| Eingabe (Windows)<br>Return (Mac) | Timecode-Anzeige auswählen, um Tastatureingabe zu aktivieren | Medien-Bereich |
| S | „Ordner für Subclip auswählen“-Dialogfeld öffnen | Medien-Bereich |
| **Tastenkombinationen für Gruppenclips** | | |
| Alt + 1 bis Alt + 9 | Aktive Perspektive eines Gruppenclips auswählen; diese Tastenkombinationen gelten nur für die Kameraperspektiven 1 bis 9<br>*In einer Multicam-Ansicht werden Kameraperspektiven beginnend oben links und von links nach rechts nummeriert.* | Medien-Bereich |
| Alt + Pfeil nach oben | Vorherige Perspektive eines Gruppenclips in der aktuellen Bank auswählen | Medien-Bereich |
| Alt + Pfeil nach unten | Nächste Perspektive eines Gruppenclips in der aktuellen Bank auswählen | Medien-Bereich |
| Alt + , (Komma) | Vorherige Kameraperspektiven-Gruppe anzeigen | Medien-Bereich |
| Alt + . (Punkt) | Nächste Kameraperspektiven-Gruppe anzeigen | Medien-Bereich |

### Tastenkombinationen mit Fokus außerhalb des Medien-Bereichs

Die folgende Tabelle zeigt Tastenkombinationen, die Sie zur Steuerung der Wiedergabe verwenden können, wenn der Bearbeitungsfokus nicht im Medien-Bereich ist – zum Beispiel, wenn Sie im Loggen-Bereich loggen.



*Einige Tastenkombinationen funktionieren anders, wenn Sie im Loggen-Bereich im Bearbeitungsmodus arbeiten. Siehe „Loggen-Bereich (Interplay | Production) Tastenkombinationen“ auf Seite 517.*



*Einige Tastenkombinationen funktionieren anders, wenn Sie im Sequenz-Bereich arbeiten. Siehe „Tastenkombinationen für den Sequenz-Bereich“ auf Seite 525.*

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + Leertaste | Wiedergabe bzw. Pause | Global |
| Strg + Pos 1<br>fn + Pfeil nach links (MacBook) | Zum Beginn eines Clips oder einer Sequenz | Global |
| Strg + Ende<br>fn + Pfeil nach rechts (MacBook) | Zum Ende eines Clips oder einer Sequenz | Global |
| Strg + I | Startmarke einfügen | Global |
| Strg +O | Endmarke einfügen | Global |
| Strg + Pfeil nach links | 1 Bild zurück<br>*Um auf Mac-Systemen zum Vor- und Zurückgehen um 1 Bild „Strg + Pfeil nach links“ oder „Strg + Pfeil nach rechts“ nutzen zu können, muss in den Systemeinstellungen unter „Tastatur“ die Option „Mission Control“ aktiviert sein. Standardmäßig bewegen Sie sich mit Strg + Pfeil um einen Space weiter in die Richtung, die die jeweilige Pfeiltaste angibt.*<br>*Diese Tastenkombination funktioniert nicht, wenn Sie Text in eine Marke eingeben (Bearbeitungsmodus).* | Global |
| Strg + Pfeil nach rechts | 1 Bild vor<br>*Diese Tastenkombination funktioniert nicht, wenn Sie Text in eine Marke eingeben (Bearbeitungsmodus).* | Global |
| Strg + Pfeil nach unten | Abschnitt der Timeline um 50 % vergrößern | Global |
| Strg + Pfeil nach oben | Abschnitt der Timeline um 50 % verkleinern | Global |
| Strg + J, Strg + K, Strg + L | Siehe „J-K-L-Wiedergabe“ auf Seite 204. | Global |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach links | Zur vorherigen Marke | Global |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach rechts | Zur nächsten Marke | Global |
| Strg + Alt + Pfeil nach links | 10 Sekunden zurück | Global |
| Strg + Alt + Pfeil nach rechts | 10 Sekunden vor | Global |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + Alt + E, Strg + Alt + I | Zur Startmarke | Global |
| Strg + Alt + R, Strg + Alt + O | Zur Endmarke | Global |

# Loggen-Bereich (Interplay | Production) Tastenkombinationen

Tastenkombinationen, die Sie während des Loggens zum Steuern der Wiedergabe verwenden können, finden Sie unter „Tastenkombinationen mit Fokus außerhalb des Medien-Bereichs“ auf Seite 515.

## Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Marken

Einige der folgenden Tastenkombinationen sind überall in der Software verfügbar, während andere nur funktionieren, wenn sich der Cursor im Loggen-Bereich befindet. In der Fokusspalte der Tabelle ist festgelegt, wo sich der Bearbeitungsfokus für die jeweiligen Tastenkombinationen befinden muss.

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + M (Windows und Mac)<br>Befehl + M (Mac) | Neue Marke erstellen | Global |
| Strg + Zahl (obere Tastaturreihe oder Ziffernblock) | Erstellen Sie eine Marke und legen Sie die Symbolfarbe wie folgt fest:<br>• Strg + 0: zuletzt gewählte Farbe; wurde zuvor keine Farbe ausgewählt, ist dies Weiß<br>• Strg + 1: Weiß<br>• Strg + 2: Schwarz<br>• Strg + 3: Rot<br>• Strg + 4: Grün<br>• Strg + 5: Blau<br>• Strg + 6: Zyan<br>• Strg + 7: Magenta<br>• Strg + 8: Gelb<br>Num-Lock muss auf dem Ziffernblock aktiviert sein, um diese Befehle nutzen zu können. | Global |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Entf-Taste (Windows)<br>Rücktaste (Mac)<br>fn + Rückschritttaste (MacBook) | Ausgewählte Marken löschen | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach oben | Zur vorherigen Marke gehen und diese auswählen | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach unten | Zur nächsten Marke gehen und diese auswählen | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach links | Eine Spalte nach links gehen und dann nach oben zur nächsten Marke | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach rechts | Eine Spalte nach rechts gehen und dann nach unten zur nächsten Marke | Loggen-Bereich |
| Eingabe | Bearbeitungsmodus aktivieren | Loggen-Bereich |
| Strg + Eingabe (Windows und Mac)<br>Befehl + Eingabe (Mac) | Bearbeitungsmodus verlassen und speichern | Loggen-Bereich |
| Esc | Bearbeitungsmodus verlassen, ohne zu speichern | Loggen-Bereich |
| Strg + S (Windows und Mac)<br>Befehl + S (Mac) | Marken und Text speichern, ohne Bearbeitungsmodus zu verlassen | Loggen-Bereich |
| F5 | Inhalt des Loggen-Bereichs erneut laden | Loggen-Bereich |

### Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Markentext

In der folgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Markentext im Bearbeitungsmodus aufgelistet.



*„Bearbeitungsmodus“ ist der Modus, in dem die Hinweise-Spalte ausgewählt ist und die Einfügen-Leiste angezeigt wird.*

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Eingabe, Alt + Eingabe | Zeilenumbruch einfügen | Loggen-Bereich |
| Strg + Pfeil nach links (Windows)<br>Alt + Pfeil nach links (Mac) | Zum vorherige Wort | Loggen-Bereich |
| Strg + Pfeil nach rechts (Windows)<br>Alt + Pfeil nach rechts (Mac) | Zum nächsten Wort | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach oben | Zur vorherigen Zeile | Loggen-Bereich |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Pfeil nach unten | Zur nächsten Zeile | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach oben (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach oben (Mac) | Vorherigen Absatz auswählen | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach unten (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach unten (Mac) | Nächsten Absatz auswählen | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pos 1 (Windows)<br>Strg + Umschalt + Pos 1 (Windows)<br>Befehl + Umschalt + Pfeil nach oben (Mac) | Text von Beginn bis zu aktueller Position markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Ende (Windows)<br>Befehl + Umschalt + Pfeil nach unten (Mac) | Text von aktueller Position bis Ende markieren | Loggen-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach links | Zeichen für Zeichen nach links markieren | Loggen-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach rechts | Zeichen für Zeichen nach rechts markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach links (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach links (Mac) | Wort für Wort nach links markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach rechts (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach rechts (Mac) | Wort für Wort nach rechts markieren | Loggen-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach oben | Zeile für Zeile nach oben markieren | Loggen-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach unten | Zeile für Zeile nach unten markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + A (Windows)<br>Befehl + A (Mac) | Gesamten Text markieren | Loggen-Bereich |
| Entf-Taste | Löscht ein Zeichen oder ein Leerzeichen von der aktuellen Position vorwärts | Loggen-Bereich |
| Rücktaste | Löscht ein Zeichen oder ein Leerzeichen von der aktuellen Position rückwärts | Loggen-Bereich |
| Strg + X | Auswahl ausschneiden | Loggen-Bereich |
| Strg + C | Auswahl kopieren | Loggen-Bereich |
| Strg + V | Auswahl einfügen | Loggen-Bereich |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + Shift + D (Windows)<br>Befehl + Umschalt + D (Mac) | Textrichtung ändern (von rechts nach links oder von links nach rechts) | Loggen-Bereich |

Weitere Informationen zum Loggen-Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Der Loggen-Bereich für Interplay | Production Assets“ auf Seite 307.

# Loggen-Bereich (Interplay | MAM) Tastenkombinationen

Tastenkombinationen, die Sie während des Loggens zum Steuern der Wiedergabe verwenden können, finden Sie unter „Tastenkombinationen für den Medien-Bereich“ auf Seite 514.

### Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Segmenten

Einige der folgenden Tastenkombinationen sind überall in der Software verfügbar, während andere nur funktionieren, wenn sich der Cursor im Loggen-Bereich befindet. In der Fokusspalte der Tabelle ist festgelegt, wo sich der Bearbeitungsfokus für die jeweiligen Tastenkombinationen befinden muss.

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + M (Windows und Mac)<br>Befehl + M (Mac) | Neues Segment mit den gegebenen In- und Out-Marken erstellen | Global |
| Strg + Umschalt + M | Neues Segment erstellen: Setzt die In-Marke an der aktuellen Playhead-Position, definiert jedoch keine Out-Marke | Global |
| Strg + Alt + M | Segment schließen durch Setzen einer Out-Marke an aktueller Playhead-Position | Global |
| Tab-Taste | Neues Segment mit den gegebenen In- und Out-Marken erstellen | Loggen-Bereich |
| Strg + E | Segment teilen | Loggen-Bereich |
| Strg + Z | Segmentvorgang rückgängig machen | Loggen-Bereich |
| Strg + Y | Segmentvorgang wiederholen (siehe oben) | Loggen-Bereich |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Einfg-Taste | Tag-Selektor-Fenster öffnen, um ein Tag zu einem einzelnen Segment oder mehreren Segmenten gleichzeitig hinzuzufügen (erfordert die vorherige Auswahl mehrerer Segmente durch Klicken bei gedrückter Strg-Taste oder gedrückter Befehlstaste) | Loggen-Bereich |
| Entf-Taste (Windows)<br>Rücktaste (Mac)<br>fn + Rückschritttaste (MacBook) | Ausgewähltes Segment bzw. ausgewählte Segmente löschen | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach oben | Zum vorherigen Segment gehen und dieses auswählen | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach unten | Zum nächsten Segment gehen und dieses auswählen | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach links | Zum vorherigen Eigenschaftenfeld gehen, wenn das Segment mehrere Eigenschaften enthält<br>Zum vorherigen Segment gehen und dieses auswählen, wenn das Segment nur ein Eigenschaftenfeld enthält | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach rechts | Zum nächsten Eigenschaftenfeld gehen, wenn das Segment mehrere Eigenschaften enthält<br>Zum nächsten Segment gehen und dieses auswählen, wenn das Segment nur ein Eigenschaftenfeld enthält | Loggen-Bereich |
| Eingabe | Bearbeitungsmodus aktivieren (Textfeld) oder Tag-Selektor-Fenster öffnen (Tags-Feld) | Loggen-Bereich |
| Strg + Eingabe (Windows und Mac)<br>Befehl + Eingabe (Mac) | Bearbeitungsmodus verlassen und speichern (wenn der Fokus in einem Textfeld ist) | Loggen-Bereich |
| Esc | Ohne Speichern Bearbeitungsmodus beenden oder Tag-Selektor-Fenster schließen | Loggen-Bereich |
| Strg + S (Windows und Mac)<br>Befehl + S (Mac) | Segment und Text speichern, ohne Bearbeitungsmodus zu verlassen | Loggen-Bereich |
| F5 | Inhalt des Loggen-Bereichs erneut laden | Loggen-Bereich |

### Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Segmenttext

In der folgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Segmenttext im Bearbeitungsmodus aufgelistet.



*„Bearbeitungsmodus“ ist der Modus, in dem das Textfeld eines Segments zur Texteingabe aktiviert ist (angezeigt durch ein weißes Feld).*

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Eingabe | Zeilenumbruch einfügen | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach oben | Zur vorherigen Zeile | Loggen-Bereich |
| Pfeil nach unten | Zur nächsten Zeile | Loggen-Bereich |
| Pos 1 (Windows) | Zum Anfang der aktuellen Zeile | Loggen-Bereich |
| End (Windows) | Zum Ende der aktuellen Zeile | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach oben (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach oben (Mac) | Vorherigen Absatz auswählen | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach unten (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach unten (Mac) | Nächsten Absatz auswählen | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pos 1 (Windows)<br>Strg + Umschalt + Pos 1 (Windows)<br>Befehl + Umschalt + Pfeil nach oben (Mac) | Text von Beginn bis zu aktueller Position markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Ende (Windows)<br>Befehl + Umschalt + Pfeil nach unten (Mac) | Text von aktueller Position bis Ende markieren | Loggen-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach links | Zeichen für Zeichen nach links markieren | Loggen-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach rechts | Zeichen für Zeichen nach rechts markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach links (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach links (Mac) | Wort für Wort nach links markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + Pfeil nach rechts (Windows)<br>Alt + Umschalt + Pfeil nach rechts (Mac) | Wort für Wort nach rechts markieren | Loggen-Bereich |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
| --- | --- | --- |
| Umschalt + Pfeil nach oben | Zeile für Zeile nach oben markieren | Loggen-Bereich |
| Umschalt + Pfeil nach unten | Zeile für Zeile nach unten markieren | Loggen-Bereich |
| Strg + A (Windows)<br>Befehl + A (Mac) | Gesamten Text markieren | Loggen-Bereich |
| Entf-Taste | Löscht ein Zeichen oder ein Leerzeichen von der aktuellen Position vorwärts | Loggen-Bereich |
| Strg + Entf-Taste | Nächstes Wort löschen | Loggen-Bereich |
| Rücktaste | Löscht ein Zeichen oder ein Leerzeichen von der aktuellen Position rückwärts | Loggen-Bereich |
| Strg + Rücktaste | Vorheriges Wort löschen | Loggen-Bereich |
| Strg + X | Auswahl ausschneiden | Loggen-Bereich |
| Strg + C | Auswahl kopieren | Loggen-Bereich |
| Strg + V | Auswahl einfügen | Loggen-Bereich |
| Strg + Umschalt + D | Textrichtung ändern (von rechts nach links oder von links nach rechts) | Loggen-Bereich |

### Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Segmenttags

In der folgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen zum Arbeiten mit Segmenttags aufgelistet.

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
| --- | --- | --- |
| Pfeil nach unten | Fokus vom Suchfeld in die Liste der Eigenschaften/Tags setzen, um das erste Element in der (gefilterten) Liste auszuwählen | Tag-Selektor-Fenster |
| Eingabe | Input-Steuerelement für die ausgewählte Eigenschaft öffnen | Tag-Selektor-Fenster |
| Esc | Tag-Selektor-Fenster ohne Einfügen eines Tags schließen | Tag-Selektor-Fenster |
| Eingabe | Ausgewählten Wert als Tag einfügen | Alle Input-Steuerelemente |
| Buchstabentaste | Zum ersten Element navigieren, das mit dem eingegebenen Buchstaben beginnt | Thesaurus |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Tab | Eingegebenes Wort automatisch vervollständigen | Thesaurus |
| Pfeil nach oben | Vorherigen Thesauruseintrag wählen | Thesaurus |
| Pfeil nach unten | Nächsten Thesauruseintrag wählen | Thesaurus |
| Pfeil nach rechts | Thesaurusknoten ausklappen | Thesaurus |
| Pfeil nach links | Thesaurusknoten einklappen | Thesaurus |
| Buchstabentaste | Zum ersten Element navigieren, das mit dem eingegebenen Buchstaben beginnt | Rechteliste |
| Tab | Eingegebenes Wort automatisch vervollständigen | Rechteliste |
| Pfeil nach oben | Vorherigen Listeneintrag auswählen | Rechteliste |
| Pfeil nach unten | Nächsten Listeneintrag auswählen | Rechteliste |
| Buchstabentaste | Zum ersten Element navigieren, das mit dem eingegebenen Buchstaben beginnt | Masterdaten |
| Pfeil nach oben | Vorherigen Listeneintrag auswählen | Masterdaten |
| Pfeil nach unten | Nächsten Listeneintrag auswählen | Masterdaten |
| Pfeil nach unten | Kalendersteuerung öffnen | Datums- oder Datum/Zeit-Feld |
| Leertaste | Aktuellen Tag einfügen | Kalender |
| Strg + Pfeil nach oben | Zum vorherigen Jahr | Kalender |
| Strg + Pfeil nach unten | Zum nächsten Jahr | Kalender |
| Strg + Pfeil nach links | Zum vorherigen Monat | Kalender |
| Strg + Pfeil nach rechts | Zum nächsten Monat | Kalender |
| Pfeil nach oben | Markierten Tag vor einer Woche auswählen | Kalender |
| Pfeil nach unten | Markierten Tag nächste Woche auswählen | Kalender |
| Pfeil nach links | Vorherigen Tag auswählen | Kalender |
| Pfeil nach rechts | Nächsten Tag auswählen | Kalender |
| Pfeil nach oben | Ziffern um Eins erhöhen | Ganzzahl- und Gleitkommafeld |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Pfeil nach unten | Ziffern um Eins senken | Ganzzahl- und Gleitkommafeld |

Weitere Informationen zum Loggen-Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Loggen von Interplay | MAM Assets“ auf Seite 329

# Tastenkombinationen für den Sequenz-Bereich

Die für den Sequenz-Bereich verfügbaren Tastenkombinationen sind in der folgenden Tabelle angeführt. Weitere Informationen zum Bereich und seinen Abschnitten finden Sie unter „Verwenden des Sequenz-Bereichs“ auf Seite 116.

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Strg + S (Windows)<br>Befehl + S (Mac) | Sequenz speichern | Sequenz-Bereich |
| Löschen<br>Rücktaste (Windows) | Ausgewähltes Segment löschen | Sequenz-Bereich |
| Umgekehrter Schrägstrich (\) | Videoüberblendung einfügen | Sequenz-Bereich |
| Strg + E (Windows)<br>Befehl + E (Mac) | Segment in zwei Segmente teilen | Sequenz-Bereich |
| Strg + Umschalt + X (Windows)<br>Befehl + Umschalt + X (Mac) | Erweitert ein Segments in einen anderen Timing-Block. | Sequenz-Bereich |
| B | Überschreiben-Schnitt ausführen | Sequenz-Bereich |
| N | Ersetzen-Schnitt durchführen | Sequenz-Bereich |
| Umschalt + Ziehen | Beim Überschreiben-Schnitt: Referenzpunkte außer Kraft setzen | Sequenz-Bereich |
| Pfeil nach oben | Sequenz verkleinern | Sequenz-Bereich |
| Pfeil nach oben | Sequenz vergrößern | Sequenz-Bereich |
| Alt + am Zoomgriff ziehen | Zoom-Region vergrößern oder verkleinern (asymmetrischer Zoom) | Sequenz-Bereich |
| Pfeil nach rechts | 1 Bild vor | Sequenz-Bereich |

| Kombination | Beschreibung | Fokus |
|---|---|---|
| Pfeil nach links | 1 Bild zurück | Sequenz-Bereich |
| Leertaste | Wiedergabe bzw. Pause | Sequenz-Bereich |
| Strg + Z (Windows)<br>Befehl + Z (Mac) | Vorgang rückgängig machen | Sequenz-Bereich |
| Strg + Y (Windows)<br>Befehl + Y (Mac) | Rückgängig gemachten Vorgang wiederherstellen | Sequenz-Bereich |
| **Bei aktiven Trimm-Anzeigen** | | |
| M | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen | Sequenz-Bereich |
| Komma (,) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen | Sequenz-Bereich |
| Punkt (.) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen | Sequenz-Bereich |
| Schrägstrich (/) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen | Sequenz-Bereich |
| Umschalt + [ | Vom Beginn eines Segments zur Positionsanzeige trimmen (Anfang trimmen). | Sequenz-Bereich |
| Umschalt + ] | Von der Positionsanzeige zum Ende eines Segments trimmen (Ende trimmen). | Sequenz-Bereich |
| **Bei aktiven beidseitigen Trimm-Anzeigen** | | |
| Umschalt + M | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder zurück trimmen | Sequenz-Bereich |
| Umschalt + Komma (,) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild zurück trimmen | Sequenz-Bereich |
| Umschalt + Punkt (.) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um ein Bild vorwärts trimmen | Sequenz-Bereich |
| Umschalt + Schrägstrich (/) | Ausgewähltes Ende einer Sequenz um 10 Bilder vorwärts trimmen | Sequenz-Bereich |

# C Symbole

Die folgenden Abschnitte bieten einen schnellen Überblick über die Symbole bzw. Schaltflächen, die Sie bei der Arbeit mit MediaCentral UX möglicherweise benutzen werden.

- Symbole der Bereiche
- Symbole des Starten-Bereichs
- Symbole des Assets-Bereichs
- Symbole des Medien-Bereichs
- Symbole des Loggen-Bereichs (Interplay | Production Assets)
- Symbole des Loggen-Bereichs (Interplay | MAM Assets)
- Symbole des Fortschritt-Bereichs
- Symbole des Sequenz-Bereichs
- Symbole des Aufgaben-Bereichs
- Media | Distribute-Symbole

## Symbole der Bereiche

Die folgenden Symbole kennzeichnen die verschiedenen Bereichstypen in der MediaCentral UX Softwareoberfläche. Weitere Hinweise zu diesen Bereichen finden Sie unter „Funktionsweise der Layouts in der Anwendung“ auf Seite 24.

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
| | Assets-Bereich |
| | Audio-Bereich |
| | „Alle Nachrichten“-Bereich (Media Distribute) |
| ? | Hilfe-Bereich |
| | Starten-Bereich |

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Loggen-Bereich |
| | Medien-Bereich |
| | Nachrichten-Bereich |
| | Metadaten-Bereich |
| | Fortschritt-Bereich |
| | Projekt-/-Story-Bereich |
| | Fach-/Story-Bereich |
| | Suchfensterbereich |
| | Sequenz-Bereich |
| | „Nachricht in sozialem Netzwerk“-Bereich (Media Distribute) |
| | Aufgaben-Bereich |
| | Miniaturansichten-Bereich |
| | Webstory-Bereich (Media Distribute) |

# Symbole des Starten-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Starten-Bereich verwendet:

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
| | Verbunden mit dem Interplay Production System |
| | Nicht verbunden mit dem Interplay Production System |
| | Verbundenes Interplay MAM System |
| | Verbunden mit dem iNEWS-System |
| | Nicht verbunden mit dem iNEWS-System |
| | Projekt in der iNEWS-Datenbank |
| | iNEWS-Projekt (nicht gestartet) |
| | iNEWS-Projekt (abgelaufen) |

# Symbole des Assets-Bereichs

Für die Kennzeichnung der in MediaCentral UX verfügbaren Assettypen werden verschiedene Symbole verwendet. Einige der Symbole weisen auf den Status eines Assets hin. Dabei werden die Symbole entweder in der Name- oder in der Status-Spalte des Assets-Bereichs angezeigt.

## Interplay | Production Assets

Symbole für Interplay Production Assets stehen in der Name- oder Status-Spalte.

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
| --- | --- | --- |
| | Audio-Asset | Name |
| | Videoasset: Master-Clip | Name |
| | Videoasset: Subclip | Name |
| | Videoasset: Sequenz | Name |

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
|---|---|---|
| | Videoasset: Clip mit laufender Übertragung (Edit While Capture) | Name |
| | Videoasset: Gruppenclip | Name |
| | Videoasset: Effekt | Name |
| | Remote-Asset: nach unten zeigender Pfeil für jeden Assettyp | Name |
| | Unterstützt | Status |
| | Reservierung | Status |
| | Beschränkung | Status |

## iNEWS Assets

Alle Symbole für iNEWS-Assets stehen in der Name-Spalte.

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Verzeichnis oder Unterordner in der iNEWS-Datenbank |
| | Indiziertes Verzeichnis |
| | Fach in der iNEWS-Datenbank |
| | Indiziertes Fach (auch CONTAINER-Fach) |
| | Gesperrtes Fach |
| | Indiziertes und gesperrtes Fach |
| | Facette in der iNEWS-Datenbank |
| | Facette (nicht gestartet) |
| | Facette (abgelaufen) |
| | QUERY-Suchfach |

## Interplay | MAM Assets

Symbole für Interplay MAM Assets stehen in der Name-, Miniaturansicht- oder Rechte-Spalte.

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
|---|---|---|
| | Audio-Asset | Name |
| | Kommerzielles oder Kommerzielle Version-Asset | Name |
| | Dokumentenasset | Name |
| | Episoden- oder Episodenversionsasset | Name |
| | Funktions- oder Funktionsversionsasset | Name |
| | Dateiasset oder Standardplatzhaltersymbol | Name |
| | Grafikasset | Name |
| | Bildasset | Name |
| | Staffelasset | Name |
| | Sequenzasset (Audio oder Video) | Name |
| | Serienasset | Name |
| | Archivmaterialasset | Name |
| | Trailerasset | Name |
| | Video- oder Dailys-Asset | Name |
| | Platzhaltersymbol für ein Audioasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für eine einfache Sequenz. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Kommerzielles oder Kommerzielle Version-Asset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
| | Platzhaltersymbol für ein Dokumentenasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |

| Symbol | Beschreibung | Spalte |
|---|---|---|
|  | Platzhaltersymbol für ein Episoden- oder Episodenversionsasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Plazuhaltersymbol für ein Funktions- oder Funktionsversionsasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Dateiasset- oder Standardplatzhaltersymbol. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Platzhaltersymbol für ein Grafikasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Platzhaltersymbol für ein Bildasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Platzhaltersymbol für ein Staffelasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Platzhaltersymbol für ein Serienasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Platzhaltersymbol für ein Archivmaterialasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Platzhaltersymbol für ein Trailerasset. Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Platzhaltersymbol für ein Video- oder Dailys-Asset Wird angezeigt, bis ein bestimmtes Bild als Vorschaubild zugewiesen ist. | Vorschaubild |
|  | Nutzungsrecht „Frei nutzbar“ | Rechte |
|  | Nutzungsrecht „Noch nicht bewertet“ | Rechte |
|  | Nutzungsrecht „Muss teilweise lizenziert werden“ | Rechte |
|  | Nutzungsrecht „Enthält beschränkte Teile“ | Rechte |

# Symbole des Medien-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Medien-Bereich verwendet:

| Schaltflächen | Beschreibung |
|---|---|
| Asset Ausgabe | Über die Asset- und Ausgabe-Schaltflächen können Sie zwischen einem geladenen Asset und einer geladenen Sequenz umschalten. |
| | Asset oder die Story-Sequenz wiedergeben; die Wiedergabe-Schaltfläche verändert sich während der laufenden Wiedergabe des Assets oder der Story-Sequenz zu einer Pause-Schaltfläche |
| | Von einer Start- bis zu einer Endmarke wiedergeben |
| | Positionsanzeige zur Startmarke verschieben |
| | Startmarke setzen |
| | Endmarke setzen |
| | Positionsanzeige zur Endmarke verschieben |
| | Letzte drei Sekunden vor der Endmarke wiedergeben |
| | 10 Sekunden zurück |
| | 1 Sekunde zurück |
| | 1 Bild zurück |
| | 1 Bild vor |
| | 1 Sekunde vor |
| | 10 Sekunden vor |
| | Audio-Bereich anzeigen |
| | Voiceover-Steuerelemente anzeigen |
| | Ausgewählte Sequenz zur Prüfung zur Wiedergabe in der Zielauflösung anzeigen |
| | Master-Clip laden, der ein bestimmtes Bild einer Sequenz oder eines Subclips (Match Frame) enthält |

| Schaltflächen | Beschreibung |
| --- | --- |
| | Gruppenclip in Einzelperspektive (1x1) anzeigen |
| | Gruppenclip in einem 2x2-Raster anzeigen |
| | Gruppenclip in einem 3x3-Raster anzeigen |

# Symbole des Loggen-Bereichs (Interplay | Production Assets)

Die folgenden Symbole werden im Loggen-Bereich verwendet:

| Symbol | Beschreibung |
| --- | --- |
| | Marke einfügen und Farbe für Marke auswählen |
| | Beschränkung hinzufügen |
| | Aktualisieren |
| | Abbrechen |

# Symbole des Loggen-Bereichs (Interplay | MAM Assets)

Die folgenden Symbole werden im Loggen-Bereich verwendet:

| Schaltfläche | Beschreibung |
| --- | --- |
| Visueller Inhalt | Schicht für die Bearbeitung auswählen |
| Neues Segment | Neues Segment erstellen (nur „Lücken zulässig“-Modus) |
| | Aktualisieren |
| | Sperrstatus der Schicht anzeigen und Schicht manuell sperren und entsperren |
| Export | Schichtenannotation und alle anderen Metadaten exportieren |

# Symbole des Fortschritt-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Fortschritt-Bereich verwendet:

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | In Medien-Bereich öffnen |
| | Abbrechen |
| | Erneut senden/Wiederholen |

# Symbole des Sequenz-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Sequenz-Bereich verwendet:

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | Überblendung hinzufügen |
| | Segment an der Positionsanzeige in zwei Segmente teilen |
| | Überschreiben-Schnitt ausführen |
| | Ersetzen-Schnitt durchführen |
| | Segment löschen |
| | Audio-Bereich anzeigen |
| | Sequenz speichern |
| | Segment vergrößern oder verkleinern |
| | Leere Timing-Blöcke ein- oder ausblenden |

# Symbole des Aufgaben-Bereichs

Die folgenden Symbole werden im Aufgaben-Bereich verwendet:

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| Liste Aufgabe | Anzeige der Aufgabenliste und Aufgabendetails ein- oder ausschalten |
| | Das Sperranzeige-Symbol weist darauf hin, dass die ausgewählte Aufgabe derzeit für die Bearbeitung gesperrt ist. Wenn eine Aufgabe für die Bearbeitung verfügbar ist, wird das Symbol aus der Tabelle angezeigt. Wurde eine Aufgabe von Ihnen gesperrt, ist das Sperranzeige-Symbol orange. Wurde eine Aufgabe von einem anderen Benutzer gesperrt, ist das Sperranzeige-Symbol ausgegraut. |
| | Aktualisieren |

# Media | Distribute-Symbole

Die folgenden Symbole werden in Media Distribute verwendet:

| Symbol | Beschreibung |
|---|---|
| | „Nachricht in sozialem Netzwerk“-Bereich anzeigen |
| | Webstory-Bereich anzeigen |
| | „Alle Nachrichten“-Bereich anzeigen |
| | Kennzeichnet ein Systemprofil, das Anmeldedaten für ein mit einem Firmen- oder Gruppenkonto assoziiertes Ziel enthält – zum Beispiel ein Twitter-Firmenkonto –, auf das mehrere Benutzer zugreifen können |
| | Kennzeichnet ein Benutzerprofil, das Anmeldedaten für ein mit einem bestimmten Benutzer assoziiertes, spezifisches Ziel enthält – zum Beispiel ein privates Facebook-Konto |

# MediaCentral-Glossar

## A

### Ablegezone

Der Teil eines Ausschnitts, in dem ein Bereich abgelegt werden kann. Es gibt jeweils fünf Ablegezonen: Mitte, oben, unten, links und rechts.

### Administrator-Gruppe

Eine Standardgruppe für die MediaCentral UX-Benutzerverwaltung, die Benutzer mit Administratorrechten enthält.

### Aktive Perspektive

Bei einem Gruppenclip ist das die Kameraperspektive, die für die Einzelperspektive ausgewählt ist. Es ist auch die Perspektive, die angezeigt wird, wenn Sie den Clip einer Sequenz hinzufügen.

### Asset

Ein Objekt, das Sie zur Erstellung von Storys und Sequenzen nutzen können. Es gibt verschiedene Assettypen, darunter Video- und Audiomedien, Grafiken, Bilder und Text. Die Bezeichnung Asset wird in der Regel im Zusammenhang mit Objekten oder Objektlisten, beispielsweise Sendeablaufplänen, die in einer Asset-Management-Datenbank gespeichert sind, verwendet.

### Asset-Modus

Durch Klicken auf die Asset-Schaltfläche im Medien-Bereich können Sie die zum aktuell geladenen Asset gehörigen Medien anzeigen. Zudem werden auch speziell für dieses Asset geltende Steuerelemente angezeigt, beispielsweise Steuerelemente zum Setzen von Start- und Endmarken. Vergleiche die Definition von Ausgabe-Modus.

### Assets-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem Assets angezeigt werden. Die angezeigten Assets können das Ergebnis einer Suche oder eines Browse-Vorgangs sein. Assets werden gegebenenfalls in einer hierarchischen Ordnerstruktur angezeigt.

### Audio folgt Video

Eine Audioeinstellung, welche die Audiozuordnung bei Spuren in einem Gruppenclip erlaubt, sodass beim Wechsel der aktiven Perspektive das Audio der neuen aktiven Perspektive verwendet wird.

### Aufgabe

Ein grundlegender Schritt in einem Vorgang, der entweder automatisch (basierend auf Workflow-Skripts) oder durch eine Benutzeraktion ausgeführt wird.

### Aufgaben-Bereich

Ein Bereich, in dem ein Benutzer Benutzeraufgaben für Interplay MAM-Vorgänge anzeigen und bearbeiten kann, die von ihm selbst erstellt wurden oder ihm von anderen Benutzern zugewiesen wurden.

### Ausgabe-Modus

Wenn Sie im Medien-Bereich auf die entsprechende Schaltfläche klicken, werden die Medien der aktuell geladenen Sequenz sowie für die Sequenz spezifische Steuerelemente, beispielsweise für Voiceover, angezeigt. Vergleiche die Definition von Asset-Modus.

### Ausschnitt

Ein Teil der MediaCentral UX Web-Anwendung. Die Softwareoberfläche kann angepasst werden, um mehr oder weniger Ausschnitte anzuzeigen. Siehe auch *Bereich*.

### Authentifizierungsanbieter

Ein Server, der die Anmeldedaten eines Benutzers (Benutzername und Kennwort) überprüft und den Zugriff gewährt. Ein MediaCentral UX-Administrator legt den Authentifizierungsanbieter für importierte Benutzer fest, der z. B. ein Windows-Domänenserver sein kann.

## B

### Benutzer-Layout

Ein Layout für die MediaCentral UX-Benutzerverwaltung, die der MediaCentral UX-Administrator zum Importieren, Erstellen und Verwalten von Benutzern und Gruppen verwendet.

### Benutzeraufgabe

Eine Aufgabe, die eine Benutzeraktion erfordert und durch eine solche abgeschlossen wird. Siehe Aufgabe.

### Benutzerstruktur-Bereich

Ein Bereich im Benutzer-Layout, in dem Gruppen und Benutzer in hierarchischer Ordnung angezeigt werden.

### Bereich

Ein Teil der MediaCentral UX Web-Anwendung. Ein Ausschnitt kann einen oder mehrere Bereiche umfassen. Bereiche können sich in einem Ausschnitt überlagern, wobei ihre Namen auf Registerkarten angezeigt werden, sodass sie vom Benutzer zum Anzeigen ausgewählt werden können.

### Bereichsmenü

Ein Menü mit Befehlen, das pro Bereich vorhanden ist. Der Zugriff darauf erfolgt über die Bereichsmenü-Schaltfläche.

### Beschränkung

Zwei zusammengehörige Marken, die Clips kennzeichnen, deren Benutzung auf irgendeine Weise eingeschränkt ist, etwa durch Rechte an geistigem Eigentum oder Content-Compliance.

## C

### Cue-Liste

Befindet sich im Script Editor – dort kann ein Journalist Produktions-Cues und Maschinensteuerungs-Ereignisse hinzufügen und bearbeiten, beispielsweise für einen Zeichengenerator (CG).

## D

### Dateibasierte Wiedergabe

Wiedergabemodus, in dem Medien zur Wiedergabe auf Ihre Workstation heruntergeladen werden. Die dateibasierte Wiedergabe bietet gute Qualität bei niedriger Bandbreite.

### Details-Bereich

Ein Bereich im Benutzer- und im Systemeinstellungen-Layout, in dem Informationen und Einstellungen für ein ausgewähltes Element angezeigt werden.

## E

### Edit Decision-Liste (EDL)

Eine in Interplay MAM Desktop erstellte einfache Sequenz. Siehe Einfache Sequenz.

### Edit While Capture (EWC)

Siehe Frame Chase-Editing.

### Einfache Sequenz

Eine in MediaCentral UX erstellte Sequenz, die eine Timeline mit einer Videospur und einer Audiospur enthält. Auf dieser einzelnen Audiospur sind alle Quellaudiospuren enthalten. Die einfache Sequenz wird manchmal auch als Schnittliste, Einstellungsliste oder Edit Decision-Liste bezeichnet.

### Einstellungen-Bereich

Ein Bereich im Systemeinstellungen-Layout, in dem Sie eine Gruppe an Einstellungen zur Anzeige oder Bearbeitung auswählen.

### Erweiterte Sequenz

Eine in MediaCentral UX erstellte Sequenz, die eine Timeline mit einer Videospur und benutzerdefinierten Audiospuren enthält. Standardmäßig werden diese Spuren zur Verwendung in iNEWS-Storys mit NAT, SOT und VO bezeichnet. Sie können sie jedoch umbenennen und unabhängig von einer iNEWS-Story nutzen.

## F

### Facette

Ein Unterthema eines iNEWS-Projekts, das zusätzliche Granularität bietet. Mit einer Facette assoziierte Storys sind automatisch auch mit dem übergeordneten Projekt assoziiert. Siehe auch Projekt.

### Fach

Ein Unterordner in einer iNEWS-Datenbank, der Storys enthält.

### Fach-/Story-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem die Inhalte eines Fachs sowie die Inhalte der Story, einschließlich Story-Formular, angezeigt werden.

### Fenster

Das zentrale Element der Softwareoberflächen der Anwendung.

### Fortschritt-Bereich

Ein Bereich der Client-Anwendung, in dem der Fortschritt und Status von MediaCentral UX-Vorgängen, beispielsweise Sequenz-Mixdown und Senden an Playback, angezeigt werden.

### Frame Chase-Editing

Eine Funktion, mit der Sie Medien noch während der Einspielung aus einem Feed oder von einem Ingest-Gerät anzeigen und bearbeiten können. Auch als Edit While Capture (EWC) bezeichnet.

### Framebasierte Wiedergabe

Wiedergabemodus, in dem Medien zur Wiedergabe direkt vom Server gestreamt werden. Die framebasierte Wiedergabe bietet hohe Qualität, benötigt jedoch eine höhere Bandbreite als die dateibasierte Wiedergabe.

## G

### Gruppenclip

Ein Master-Clip aus Media Composer oder einer anderen Avid-Editing-Anwendung, der durch die Synchronisation einer Gruppe von Clips basierend auf gemeinsamem Quell-Timecode, Auxiliary-Timecode oder gemeinsamen Marken im Material erstellt wurde.

# I

### Indizierte Suche

Eine Suche, bei der ein mit mehreren Datenbanken synchronisierter zentraler Index durchsucht und alle darin gefundenen Ergebnisse angezeigt werden. Die Interplay Production-Datenbanken werden nicht direkt durchsucht. Siehe auch Media | Index.

# J

### J-K-L-Wiedergabe

Mit Hilfe der Tastaturtasten J-K-L können Sie Medien mit variierender Geschwindigkeit wiedergeben oder per Shuttling durchlaufen. Diese Funktion wird auch als *Varispeed-Wiedergabe* bezeichnet.

# K

### Kontaktliste

Liste mit iNEWS-Benutzern in der Nachrichtenleiste, die Sie als Empfänger einer Nachricht auswählen können.

# L

### L-Schnitt

Eine Bearbeitungstechnik für den Übergang zwischen zwei Clips, bei der die Video- und die Audioüberblendung nicht gleichzeitig stattfinden. Es kann entweder die Audioüberblendung vor der Videoüberblendung stattfinden oder umgekehrt.

### Layout

Eine Zusammenstellung aus Bereichen für einen bestimmten Zweck – zum Beispiel ein Layout für Journalisten oder Administratoren.

### Layout-Selektor

Eine Liste, aus der Sie das gewünschte Layout auswählen.

### Locator

Siehe Marken.

### Log-Layout

Ein Layout, das ein Medien-Logger oder Journalist zum Anzeigen und Bearbeiten von Marken benutzt.

### Loggen

1. Interplay Production: Das Hinzufügen von Informationen zu Clips, Subclips oder Sequenzen. Diese Informationen, zu denen Marken, Beschränkungen und Text zählen, können bei der Erstellung von Storys und der Bearbeitung von Medien als Referenz genutzt werden.
2. Interplay MAM: Das Segmentieren von Schichten und Hinzufügen von Informationen. Dazu zählen unter anderem Text und andere Eigenschaften.

### Loggen-Bereich

Ein Bereich, in dem einem Media Logger oder Journalist verschiedene Steuerelemente für das Loggen von Interplay Production-Assets oder Interplay MAM-Assets zur Verfügung stehen. Das Layout des Loggen-Bereichs wird automatisch an das geöffnete Asset angepasst.

## M

### Marken

Eine Kennzeichnung, die einem Bild hinzugefügt wird, um eine bestimmte Position in einem Clip, einem Subclip oder einer Sequenz zu markieren. Marken besitzen verschiedene Farben und können mit benutzerdefiniertem Text versehen werden. Marken werden in der Medien-Timeline angezeigt und Markentext wird im Media Viewer als Overlay dargestellt. Früher als *Locator* bezeichnet.

### Master-Clip

Ein Medienobjekt, das Verweise auf Mediendateien enthält, in denen die eigentlichen digitalen Video- und Audiodaten gespeichert sind.

### Match Frame

Eine Funktion, mit deren Hilfe Sie einen Quellclip laden, der ausschnittsweise in einer Sequenz verwendet wird.

### Media | Index

Eine Suchmaschine, mit der Benutzer zonenübergreifend einen zentralen Index nach mehreren Interplay Production-Datenbanken durchsuchen können. Siehe auch Indizierte Suche.

### MediaCentral Distribution Service (MCDS)

Ein Interplay Production-Service, der Aufträge zum Senden an Playback mit Interplay Production Services koordiniert.

### MediaCentral-Plattform

Die Software-Infrastruktur, die MediaCentral-Produkte und -Services unterstützt.

### MediaCentral User Management Service (UMS)

Einer der MediaCentral-Plattform-Services. Er bietet die Möglichkeit, Benutzer und Gruppen zu erstellen und zu verwalten sowie Benutzer über mehrere Systeme hinweg zu authentifizieren.

### MediaCentral Zone

Eine MediaCentral Zone besteht aus folgender Konfiguration:

- Ein MediaCentral-Server oder MediaCentral-Clusterserver
- Eine Interplay | Production-Engine, eine iNEWS-Datenbank oder beides
- Ein oder mehrere ISIS-Speichersysteme

Standardmäßig ist ein MediaCentral-System als eine einzige Zone konfiguriert. Große Unternehmen können zwei oder mehr Einzelzonensysteme zu einer Mehrfachzonenumgebung kombinieren.

### Media Distribute-Layout

Ein Layout, in dem verschiedene Optionen zur Veröffentlichung auf mehreren Plattformen angezeigt werden. Das Layout umfasst die Bereiche „Nachricht in sozialem Netzwerk“, „Webstory“ und „Paket“, die zur Veröffentlichung von Medienpaketen verwendet werden.

### Medien-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem Sie Medien mit Hilfe der angezeigten Mediensteuerelemente anzeigen und bearbeiten.

### Medien-Timeline

Eine grafische Darstellung der Länge und Dauer eines Assets oder einer Sequenz im Medien-Bereich.

### Medien-Viewer

Jener Ausschnitt des Medien-Bereichs, in dem die Assets angezeigt werden.

### Medien-Zoomleiste

Ein Steuerelement, das sich im Medien-Bereich unterhalb der Medien-Timeline befindet. Es dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Medien-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Clips arbeiten können. Siehe auch Sequenz-Zoomleiste.

### Mediensteuerelemente

Steuerelemente im Medien-Bereich, mit denen Sie durch ein Asset navigieren, es wiedergeben oder zur Benutzung in einer Sequenz bearbeiten können. Die angezeigten Steuerelemente sind abhängig vom ausgewählten Asset.

### Menüleiste

Ein Bereich der Client-Anwendung, in dem Sie aus verschiedenen Menüoptionen wählen.

### Metadaten

Daten zur Beschreibung eines Assets. Metadaten umfassen Eigenschaften, Reservierungen, Beschränkungen sowie weitere Informationen.

### Metadaten-Bereich

Ein Bereich, der Eigenschaften anzeigt, die mit einem ausgewählten Asset in einer Interplay MAM- oder Interplay Production-Datenbank assoziiert sind, wie Start-Timecode oder Kommentare.

### Miniaturansichten-Bereich

Ein Bereich mit kleinen Bildern eines Assets, das im Asset-Modus des Medien-Bereichs geladen ist. Die Bilder werden nach Timecode, Marken oder beiden angezeigt.

### Mixdown

Ein Vorgang, bei dem mehrere Video- und Audiospuren sowie Effekte in einem neuen Master-Clip mit einer Videospur und weniger Audiospuren kombiniert werden.

# N

### „Nachricht in sozialem Netzwerk“-Bereich

In diesem Bereich der Client-Anwendung erstellen Sie Pakete zur Veröffentlichung auf Social Media-Websites wie Facebook oder Twitter.

### Nachrichten-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, die über ein Nachrichtenfeld zum Senden von Textnachrichten und Medienasset-Links an andere MediaCentral UX-Benutzer vefügt. Es werden auch alle empfangenen Nachrichten aufgelistet.

### Nachrichtenleiste

Ein Bereich der Client-Anwendung, in dem Sie Nachrichten senden und empfangen können. Die Nachrichtenleiste besteht aus einem Empfängerfeld (An:), dem Nachrichtenfeld und der Senden-Schaltfläche.

### Nachrichtenverlauf

Pfeilschaltflächen in der Nachrichtenleiste zur Navigation durch Ihre kürzlich verwendeten Nachrichten. Liegen mehrere ungelesene Nachrichten vor, wird die Anzahl angegeben.

### NAT (Natural Sound)

Audio, das gleichzeitig mit dem Video, häufig über ein in die Kamera integriertes Mikrofon, aufgenommen wird. Vergleiche die Definition von SOT (Sound on Tape).

### Nicht bearbeitbare Sequenz

Eine in Media Composer oder einer anderen Avid-Editing-Anwendung erstellte Sequenz, die in MediaCentral UX nicht bearbeitet werden kann, beispielsweise eine Sequenz, die gerenderte Effekte enthält. Nicht bearbeitbare Sequenzen werden in der Sequenz-Timeline dunkelrot dargestellt. Siehe auch Schreibgeschützte Sequenz.

# P

### Paginierung

Eine Systemeinstellung, die die maximale Anzahl an Elementen festlegt, die in den Bereichen Fach/Story oder Projekt/Story angezeigt werden soll.

### Paket

Bezeichnet in Media Distribute eine Zusammenstellung von Text (Meldungen oder Beiträge), Bildern, Video und Audio, die alle mit einer gemeinsamen iNEWS-Story und einem Interplay Production-Master-Clip oder einer Interplay Production-Sequenz assoziiert sind.

### Paket-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem der Verlauf von Paketen angezeigt wird, die bereit zur Veröffentlichung sind bzw. schon veröffentlicht wurden. Dieser Bereich dient auch zur Überprüfung und Genehmigung von Paketen, die zur Veröffentlichung gesendet wurden.

### Perspektive

Bei einem Gruppenclip ist dies einer der Einzelclips, von denen jeder eine andere Kameraperspektive hat.

### Positionsanzeige

Eine vertikale Leiste in der Medien-Timeline, welche die Position des im Media Viewer angezeigten Bilds angibt. Die Sequenz-Timeline enthält weiterhin eine Positionsanzeige, die je nach Ausrichtung des Sequenz-Bereichs vertikal oder horizontal dargestellt wird. Sie können an der Positionsanzeige ziehen, um durch einen Clip oder eine Sequenz zu scrubben.

### Produktions-Cue

Ein Objekt in einer iNEWS-Story, das wichtige Informationen für Techniker sowie Maschinensteuerungsbefehle für Geräte, beispielsweise Zeichengeneratoren, enthält.

### Projekt

Ein iNEWS-Begriff für eine themenbasierte Gruppe von Storys, dank der Nachrichtenteams, die an einem bestimmten Thema arbeiten, alle zugehörige Inhalte an einem Ort finden.
Siehe auch Facette.

### Projekt-/Story-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, in dem zu einem Projekt gehörige Inhalte, Facetten und assoziierte Storys angezeigt werden.

## Q

### Quellclip

Ein Video- oder Audioclip, der als Bestandteil einer Sequenz verwendet wird.

# R

## Rolle

Ein Satz an Funktionen, Berechtigungen und Layouts, die einem Benutzer durch einen MediaCentral UX-Administrator zugewiesen werden. Ein Administrator kann MediaCentral UX-Rollen auf Basis von Rollen innerhalb der Organisation erstellen.

# S

## Sammelsuche

Eine Suche, die die Suchfunktionen der MediaCentral-Plattform nutzt, um die vollen Suchfunktionen von einzelnen Datenbanken zur Verfügung zu stellen.

## Schichten

Annotationsebenen, die die Grundlage für das Loggen von Interplay MAM-Assets bilden. Jede Schicht ermöglicht Ihnen das Anzeigen von Informationen über ein Asset aus einer bestimmten Perspektive.

## Schreibgeschützte Sequenz

1. Eine Sequenz, die Sie aus einem Interplay Production-Ordner öffnen, aber nicht bearbeiten oder speichern können, da Sie keine Lese-/Schreibrolle für den Ordner besitzen.
2. Eine Sequenz, die Sie in einer Interplay MAM-Datenbank öffnen, für die Sie keine Schreibberechtigung haben oder die eine externe Sequenz darstellt.

Sie können die Sequenz wiedergeben, aber nicht bearbeiten oder speichern. Siehe auch Nicht bearbeitbare Sequenz.

## Script Editor

Ein Ausschnitt des Fach-/Story-Bereichs, in dem ein Journalist die Elemente einer Story erstellt und anordnet. Der Script Editor besteht aus vier Unterbereichen: Story-Formular, Cue-Liste, Story und Sequenz-Timeline.

## Segment

1. Bei einem Sendeablaufplan: ein Abschnitt einer Sendung, der zwischen zwei Werbepausen ausgestrahlt wird.
2. Bei einer Story: ein Teil des Hauptteils/Texts der Story. Journalisten benutzen Segmente, um die Dauer des Texts zur Abstimmung mit Video, Audio und Produktions-Cues festzulegen. Mehrere zeitlich abgestimmte Segmente werden zu einer Gesamt-Story kombiniert.

3. Bei einer Sequenz: der auf einer Spur enthaltene Medienausschnitt.
4. Bei einer Schicht: ein Medienteil, der durch eine In- und Out-Marke gekennzeichnet ist. Segmente enthalten Annotationen, die mit einer Sequenz von Frames assoziiert sind.

### Seitenleiste

Ein Element in der MediaCentral UX-Mobil-App, über das Sie zu den verschiedenen in MediaCentral UX integrierten Systemen navigieren können, beispielsweise zu einem iNEWS-Nachrichtenredaktionssystem.

### Sendeablaufplan

Eine Aneinanderreihung oder zeitlich abgestimmte Liste von Skripten, aus der die Reihenfolge ihrer Ausstrahlung in der Nachrichtensendung hervorgeht.

### Sendeablaufplan-Layout

Ein Layout zur Benutzung durch einen Journalisten zur Erstellung und Bearbeitung von Storys.

### Senden-Schaltfläche

Die Schaltfläche in der Nachrichtenleiste zum Senden einer Nachricht.

### Senden an Playback (STP, Send to Playback)

Der Vorgang des Übertragens einer Sequenz an ein Wiedergabegerät oder einen Playout-Server zum Zweck der Ausstrahlung.

### Sequenz

Eine Aneinanderreihung von Videos, Bildern oder Audioclips oder einer beliebige Kombination dieser Elemente. Siehe auch Einfache Sequenz und Erweiterte Sequenz.

### Sequenz-Bereich

Ein Bereich, in dem Sie zur Erstellung oder Bearbeitung einer Sequenz mit Video- und Audioclips arbeiten. Sie können eine Sequenz als *Skript-Sequenz* mit einer neuen Story assoziieren oder sie als alleinstehendes Asset in einer Interplay Production-Datenbank speichern.

### Sequenz-Timeline

Befindet sich im Sequenz-Bereich und enthält die Video- und Audioclips. Die Sequenz-Timeline umfasst eine Videospur, eine oder drei Audiospuren und eine Timing-Spur.

### Sequenz-Zoomleiste

Die Sequenz-Zoomleiste befindet sich unter der Sequenz-Timeline für horizontaler Ausrichtung oder rechts von der Timeline für vertikale Ausrichtung. Sie dient zum Vergrößern eines Ausschnitts der Sequenz-Timeline, sodass Sie einfacher mit längeren Sequenzen arbeiten können oder diese präzise bearbeiten können. Siehe auch Medien-Zoomleiste.

### Shuttle

Die Anzeige von Medien langsamer oder schneller als in Echtzeit. In MediaCentral UX benutzen Sie die Tasten J, K und L für die Shuttle-Anzeige eines Clips oder einer Sequenz.

### Skript

Der während der Ausstrahlung gelesene Text. Auch: der zum Organisieren von Features verwendete Inhalt.

### Skript-Sequenz

Eine Abfolge von Video, Audio und Bildern, die Sie im Sequenz-Bereich zusammenstellen und im Medien-Bereich wiedergeben. Skript-Sequenzen werden in der Interplay Production-Datenbank gespeichert und können an ein Wiedergabegerät gesendet werden.

### SOT (Sound on Tape)

Audio, das gleichzeitig mit dem Video aufgenommen wurde, oft über ein separates, nicht in die Kamera integriertes Mikrofon. Vergleiche die Definition von NAT (Natural Sound).

### Sprecher-Modus

In der MediaCentral UX-Tablet-App können Skripte in einer Seitenansicht angezeigt werden, die gedruckten Skripten für Nachrichtensprecher ähnelt.

### Spur-Selektor

Ein Dropdown-Menü im Audio-Bereich, über das Sie eine Audiospur eines Gruppenclips der entsprechenden Audiospur einer anderen Perspektive im Gruppenclip zuordnen können.

### Starten-Bereich

Ein Bereich in der Client-Anwendung, von dem aus Sie zu verschiedenen Orten navigieren können. In diesem Bereich werden Remote- und lokale Dateisysteme sowie andere Asset-Speicherorte angezeigt.

## Story

Eine Zusammenstellung von Elementen, die das zum Lesen während der Ausstrahlung an den Teleprompter gesendete Skript sowie dazugehöriges auszustrahlendes Video und Audio enthält, ebenso wie die mit dem Fach assoziierten Produktions-Cues und Maschinensteuerungs-Anweisungen. Auch eine Story kann als Feature erstellt werden, das mithilfe des Skripts organisiert wird.

## Story-Formular

Der Bereich des Script Editor, der die Story-Informationen enthält. Die Felder werden vom iNEWS-Systemadministrator je Fach in der Datenbank vordefiniert.

## Story-Layout

Ein Layout zur Benutzung durch einen Journalisten zur Erstellung und Bearbeitung von Storys, die Video und Audio enthalten.

## STP (Send to Playback, Senden an Playback)

Der Vorgang des Übertragens einer Sequenz an ein Wiedergabegerät oder einen Playout-Server zum Zweck der Ausstrahlung.

## Suchfensterbereich

1. Ein Bereich, in dem der Benutzer nach Informationen und Assets sucht.
2. Ein Bereich im Benutzer-Layout, in dem der Administrator nach MediaCentral UX-Gruppen und -Benutzern sucht.

## Suchleiste

Ein Ausschnitt der Client-Anwendung, in dem Sie mit Hilfe von spezifischen Suchkriterien Assets suchen.

## Subclip

Ein Clip, der aus einem Master-Clip durch Setzen von Start- und Endmarken und Speichern der Bilder dieses Ausschnitts erstellt wird. Der Subclip enthält keine Verweise auf Mediendateien. Er verweist vielmehr auf den Master-Clip, der die Verweise auf die Mediendateien enthält.

## Systemeinstellungen-Layout

Ein Layout, das ein MediaCentral UX-Administrator zur Festlegung verschiedener Konfigurations-Einstellungen benutzt.

# T

### Timecode-Anzeigen

Anzeigen im Medien-Bereich, die Timecode-Informationen zu einem geladenen Asset oder einer geladenen Sequenz bereitstellen.

### Timing-Block

Ein Abschnitt einer Skriptsequenz, deren Dauer der Lesegeschwindigkeit eines Story-Segments entspricht. Ein Timing-Block dient als Container für Editing-Aktionen.

### Trimm-Anzeige

Eine Kennzeichnung in der Sequenz-Timeline, die am Anfang oder Ende eines Clips in der Video- oder Audiospalte erscheint, wenn der Mauszeiger über den Bereich bewegt wird. Sie können Video und Audio gemeinsam oder auch separat mittels L-Schnitt schneiden.



### Unassigned-Gruppe

Eine Standardgruppe in der MediaCentral UX-Benutzerverwaltung, die Benutzer enthält, die aus einer Gruppe entfernt wurden, sonst aber keiner Gruppe angehören.

### User Management Service (UMS)

Siehe MediaCentral User Management Service (UMS).



### Voiceover-Steuerelemente

Steuerelemente zum Aufnehmen eines Voiceover und zum Anpassen seiner Lautstärke.

### Vorgang

Bezeichnet in Interplay MAM einen festgelegten Satz automatischer Workflows und manueller Aktivitäten zur Erreichung eines bestimmten Ziels. Er definiert die Status, Aufgaben und den Steuerfluss, die zur Erreichung des Ziels verwendet werden.

# W

## Webstory-Bereich

In diesem Bereich der Client-Anwendung erstellen Sie Pakete zur Veröffentlichung in Web Content Management-Systemen.

# Z

## Zoomleiste

Siehe Medien-Zoomleiste und Sequenz-Zoomleiste.

# Index

## B



## C



## D

## H



## I



## J



## K



## L

## M

## N



## O

## P



## R



## S

## T



## U

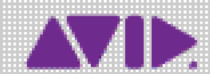


## V

## W



## Z



Avid
75 Network Drive
Burlington, MA 01803-2756,
USA

Technischer Support
Besuchen Sie das Online Support Center unter

Produktinformationen
Informationen zu Unternehmen und Produkten finden Sie auf unserer Website www.avid.com